JOKER

199
FEBRUAR
5,80 EUR



ANALI GOD OF WAR
MREŽE PO ELEKTRIKI
KAJ JE QTE?

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 199
februar 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

POK!, SE MEH RAZPOČI,
smeh iz njega skoči.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Kot veleva običaj v mesecu čmokanja, smo sestavili niz 84 iger, katere bomo letos igrali (v popisu ni Call of Pripyat in Bioshocka 2, za katera smo upali, da ju bomo opisali, pa se nam ni izšlo). Seveda jih bo prišlo dosti več, kakšne tudi ne bo, nad vsemi se ne bomo radovali in nekaterih avtorje bomo prekleli kot garjave pse. Ali leto bo vseeno židano in jako zanimivo.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

So ljudje, ki vsak prisluženi goldinar namenijo za odplačevanje stanovanjskega kredita ali gradnjo hiše. Drugi pridno kopičijo zaloge za dan, ko jih bo nehvaležna mularija zbrcala v dom za ostarele in nanje pozabila. Ker se z nadzvočno hitrostjo bližam tridesetim, o takih in drugačnih temeljih za svetlejšo prihodnost razmišljam tudi sam. Kljub temu pa sem se odločil, da si – preden nastopijo familija, revma in plešavost – izpolnim dolgoletno željo ter si omislim konkreten športni bolid. Mama, tata, prijatelji in poznanci, kupil si bom Alfo (da, gospod laktur, piše naj se z veliko!) (No prav, samo zate! -Laktur). Rečeno, storjeno. V garaži mi tako zdaj počiva, še raje pa se po primorskih cestah dere rdeča 159ka, limuzina, opremljena s turbo bencinskim agregatom, dvesto konjiči, vsemi smiselnimi dodatki ter z notranjostjo, odeto v črno usnje. Seks na štirih kolesih, vam rečem, s čimer se strinja tudi drugi JCTjev alfist po srcu, Luni. Najprvo sem se sicer nameril vzeti rabljeno, a ker take po svojem okusu nisem našel, sem se oženil z novo. Nekdo pač mora futrati avtomobilsko industrijo, kot novopečeni lastnik pa se veselim zlasti večletne garancije. Zakaj čeravno so alfe dandanes vkup dane precej bolj kvalitetno kot včasih, pri špagetarjih ne moreš biti nikoli povsem gotov, da ni kateremu od stalno stavkajočih delavcev v neapeljski tovarni, kjer ima bojda prste vmes mafija, v rezervoar 'po nesreči' zdrsnil masten kos mozzarelle. No, mašina zaenkrat laufa, kot mora, in se ovinkov drži kot vlak tirnic. Pa nič zato, če nisem zelen, če me tepe zavarovanje in če me imajo na Petrolu in Istrabenzu neizmerno radi. Važno, da mi cuore sportivo poskoči vsakič, ko odprem garažna vrata in zagledam to rdečo žvau. Na znova prestavljeni Gran Turismo 5 lahko zdaj čakam brez vsakršne panike. Včasih je ni čez realnost, naj se sliši še tako banalno. **Case**

OGLAŠEVALCI

Origamijasta naslovnica pripada eni najboljših igrarskih izkušenj vseh časov, Heavy Rainu.

Prenekdo, a na srečo niti slučajno vsakdo, se bo strinjal, da gre popolno svobodo, širno prostranost, vejenje štorije in nebroj postranskosti marsikdaj zamenjati za kvalitetno krajšo, premočrtno in karseda naphano zabavnico. Saboterja za Uncharted, recimo.

Pri branju kronike preteklega leta v januarskem Jokerju se mi je prav nemilo storilo. Da nisem opisal ene same igre od dvanajsterice najboljših, ni tako zelo nenavadno, saj prečesto dobivam igre z drugega konca kakovostne lojtre. Bolj me teži, da nisem nobene preigral. Tri sem preizkusil v demo različici, štirih sem se lotil resneje, a sem jih bil primoran prekmalu odložiti, eno sem spremljal pasivno, dočim preostalih nisem videl niti od blizu. Pa tak urednik igričarskega cajtenga, a?

Nekoč smo bistroumno zapisali tale rek: 'Ne nehaš igrati, ko se postaraš, marveč se postaraš, ko nehaš igrati.' Velja to tudi zame? Prihajam mar v tretje življenjsko obdobje, ko mi je interaktivnost prehud napor, ker sta dolgoletno posedanje in drkalništvo terjala svoj zlatožilni in artirtični davek? Tako skrajno seveda ni. Obroček na sedalu dela čudeže, še zdaleč nisem nehal igrati in majke mi, da tudi ne bom. Področje me zanima, dogajanju sledim in na zahodno igrovje se razumem. To, da PSP prižgem edinole, da v temi najdem nočno posodo, s tem nima veze in gre samo na rovaš slabe onegajeve vsebine. Drži pa, da se mi je špilavni čas skrčil v primerjavi z obdobjem pred desetimi leti. Tisti v službene namene, še bolj pa oni za osebni užitek. Marsikdo zmotno misli, da večino mojih del in nalog ter s tem pretežen kos delovnika predstavljajo virtualno streljanje, dirkanje in zmajelov ter pisanje o njih. Resnica je taka, da čez dan, torej v tistem uradnem delovnem času, igre poganjam le občasno. Tedaj sem v prvi vrsti kolovodja, ki načrtuje edicijo, sestankuje, se udeležuje tiskovnih konferenc, išče nage babe, kida gnoj, telefonari, fizikali ter – kot bržda edini urednik naokoli – revijo tudi v celoti postavi, oblikuje naslovnico in objavi članke na spletu. Za razliko od Snetega, ki se dejansko zbudi z miško in joypadom v rokah ter ima za večjo učinkovitost na sekretu vsaj eno prenosno drkalico, sem v tem oziru bolj 'navaden'. Sodim v skupino gejmerjev z družbeno koristno odgovornostjo, tistih, ki so čez dan proletarci, doma pa gospodinjci, varuške in vzgojitelji. Zato je hobi odrinjen v čisto zadnji del dneva. Ne EMŠO, naraščaj je namreč poglavitni zaviralnik igranja. Vsaj dokler ni sposoben držati igralnega ploščka ...

Če si količkaj emancipiran roditelj, ki živi v normalnem stanovanju, popoldanska dnevnosobna digitalna zabava praviloma ni na mestu. Pod igranje tistihmal šteje oblačenje medvedkov, zlaganje kock in sestavljanje puzel, ne Dantejevo sekanje udov. Malčki pač ne morejo odraščati ob zvokih in prizorih, kakršne nudijo sodobne igre, kar mi ob sleherni priliki zabiča vsa dušebrižna žlahta, zlastni lastna mati. Nič bolje ni na večer, ko pojde deca spat. Tedaj nastopi drugi inhibitor, ki ga ne bom imenoval z besedo, a mu pritiče bolščanje v Survivorja, Maria in Razočarane gospodinje. Dotičnemu se kajpakda zdi nesprejemljivo, da bi se dnevna soba v takem prvorazrednem času spremenila v bučno klavnico, dirkališče ali strelišče. V tem konfliktu interesov je poraženec določen že vnaprej. Meni sličnim ubožčkom od osrednjega bivalnega prostora, v katerega tehnično opremo so veliko investirali, na kraju zato ostanejo polnočne drobtinice pri najnižji jakosti oziroma s slušalkami. Jebešto. Playstation sem zato enostavno odnesel v pisarno, kjer vsaj približno rabi svojemu namenu, dočim se doma s slušalicami na uhljih zavlečem v svoj računalniški čošak.

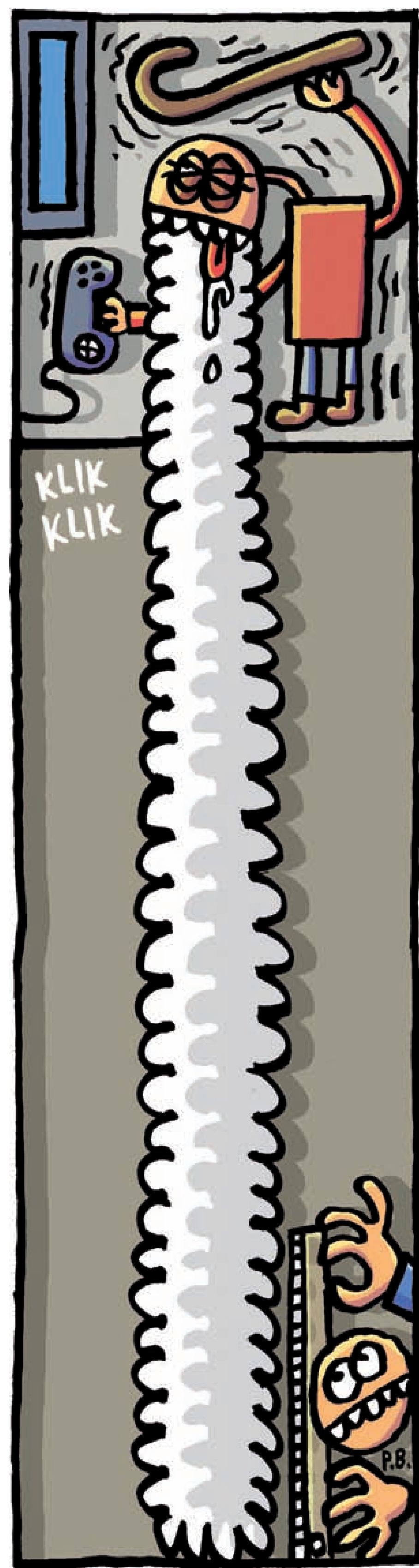
Ker imam igralni čas orenk omejen, ob strani izdelkov, ki jih opišem, igram manj kot uro na dan. Za Dragon Age, odličnico mojega omiljenega žanra, se je denimo zavzel prej omenjeni slovanski bog igranja, zato je špil pri meni avtomatično tresknil v drugi predal. Zaenkrat sem zanj našel premalo prostih trenutkov, da bi ga lahko izdatneje užil. Jasno, saj v času, preden prideš do drugega mesta lahko končaš Modern Warfare 2. Seveda mi po drugi plati ni smela biti težava dobrih deset ur, kolikor sem jih vložil v brezvezno Venetico, iz česar je nastal polstranski članek. Jako neučinkovita poraba časa. A tako je naše delo. Recenziranim igram se res izdatno posvetim, tako, kot se za igričarja spodobi, in zato končam presenetljivo veliko slabih izdelkov.

To me je napeljalo na razmišljanje o po mojem pomembnem elementu igrovja: o zgoščenosti zabave. Vsak ima sicer lastno predstavo oziroma definicijo tega pojma. Vendar v splošnem velja, da so igre prvenstveno namenjene kratkočasju oziroma zabavi, ki jo sestavljajo vse tiste postavke, ki jih v igrah čislamo: spektakularnost, vzdušje, akcija, globina, dogajanje in napredovanje. Toda tistemu, ki nima cajta na odmet, a je še vedno trdojedrni ljubitelj, zna biti pomembna še gostota vsega naštetega na časovno enoto. Zato so v tem pogledu določene sorte iger že v izhodišču manj privlačne od drugih, oziroma velja iz teh zvrsti izbrati le najžlahtnejše predstavnice. Prenekatero večdeseturno svobodnico igraš ves mesec, statistika na koncu pa pove, da si dve uri zijal v nalagalne zaslone, dvanajst ur izgubil zaradi umiranja, pet ur si slepo blodil naokoli in deset ur že v tretje ponavljal ista opravila ter poti. Takisto je nakup frpjke z dvema dodatkoma, ki obljublja 60 igralnih ur, ob manku časa precej naiven, saj se na take dogodivščine ne gre podajati razdrobljeno. Tudi iz videoteke si navsezadnje v takem primeru ne boš prinesel cele sezone nadaljevanke, marveč en dober film.

Kdor ni razpet med vrsto vsakodnevnih obveznosti in temu primerno ceni trenutke zase, niti ne opazi, koliko življenja gre lahko v nič ob nesmiselnem buljenju v zaslon: ždetju na forumih, pregledovanju poslednjih internetnih kozlarij, ogledu vsakega novega filma na torrentih in nenazadnje igranju razredčenk ter raztegnjenk. Ravno zato so po svoje toliko več vredne tiste igre, ki namesto hvalisanja z dolžino stavijo na intenzivnost izkušnje. To resda pomeni manj ur za denar, a po drugi plati nekomu prevlada kakovostna izkoriščenost skopo odmerjenih uric. Prenekdo, a na srečo niti slučajno vsakdo, se bo strinjal, da gre popolno svobodo, širno prostranost, vejenje štorije in nebroj nabiralnih reči, skrivnosti ter ostalih postranskosti marsikdaj zamenjati za kvalitetno krajšo, premočrtno in karseda naphano zabavnico. Saboterja za Uncharted, recimo.

Naphanost bi itak morala biti bolj v ospredju, kajti umetno podaljševanje, ki ne koristi ničemur, je nasploh hiba preveč iger. Starejši igrar kot si, bolj ti je pomembno, da se posvečaš res kakovostnim naslovom, takim, ki prinesejo tudi kaj svežine v kilometre že videnih mehanik. Bržda je to tudi eden od razlogov za ogromno število seniorjev med našimi bralci, saj je informacija zanje še toliko več vredna in Joker se jih trudi ponujati v najboljši možni obliki. Že od leta 1992! Od starostnikov za starostnike. Hvala fantje, hvala dekleta.

David Tomšič





Ko JCT strese sito, skozi luknjice pade množica naslovov, ki jih pričakujemo v tem letu. Po obrazih se nam razlezejo prešerni nasmehi. Tudi vam bi se morali.

Poglejte naslednjih ducat strani. No, dajte. Gneča, kajne? S tem, da smo nanizali le pomembnejše naslove. Če bi dali noter vse, pa čak i nadaljevanja My Horse & Me, bi na koncu imeli le še štorijo, strip in boleča pljuča od globokega dihanja. Ja, dvatisočdeseto bo polno iger za vse okuse, izvežbanosti in spole.

Blaznih inovacij in resnih simulacij na prvi ogled sicer ni videti, kar je načeloma zaskrbljujoče. Kot vedno bomo dobili nove Need for Speed, Call of Duty, Fifo, Guitar Hero, NBA, Rock Band in NHL. Prišel bo kup dodatkov v ploščkovni in spletni DLC-obliki (Dragon Age, The Sims, Dante's Inferno, WoW: Cataclysm ...). Narodni prirastek bo trpel zaradi nalinijskih frpjev. Itak, itak, eeeaaa-itak. A vedno se najdejo nenavadnice, običajno iz garažne produkcije. Letos dobimo zanimivo skakačino Fez, miselnico Nightsky, trialsovski Joe Danger in igro Trauma, kjer bomo raziskovali sanje mladenke, ki se je poškodovala v prometni nesreči. Izvirnih potez po vsej verjetnosti ne bo manjkalo niti v igrah, ki so sicer narejene za čim bolj masovno prodajo. Se spomnite, kako smo v pregledu najboljših iger leta 2009 rekli, da revolucije manjka, da pa je evolucija zložna in nespregledljiva? Težko, da tako ne bi bilo tudi letos. Morda bo svoje storil prelagani in pričakovani Alan Wake, kjer obeta kombinacija baterijske svetilke ter menda naprednega štoritelinga ... nemara Gray Matter kot predstavnica mozgalnih pustolovščin z vzdušjem, ki bi ga lahko rezal s katano ... morebiti Medal of Honor, od katerega nočemo le ponavljanja CoDjevega adolescentnega spektakla ... ali The Old Republic, ki napoveduje potisk ohromljenih spletščin naprej z bogato pripovedjo, možnostjo kakovostnega igranja v solo ter slutnjo inteligentnega boja. Prav tako nihče ne ve, kaj natanko pripravljajo veliki magi: Fumito Ueda v The Last Guardian, Peter Molyneux v Fable 3, Šigeru Mijamoto v Super Mario Galaxy 2, Warren Spector v Epic Mickey, Kazunori Jamauči v Gran Turismu 5, Hironobu Sakaguči v The Last Story.

Med manjša presenečenja lahko štejemo tudi, da se formula 1 in WRC vračata na vse sisteme, med njimi na osebne računalnike. Ti na običajnih prodajnih lestvicah sicer krepko zaostajajo za konzolami. Vendar statistiki ne upoštevajo digitalne prodaje, ki je v bestialnem porastu. Steam ima recimo že več kot 25 milijonov registriranih uporabnikov, čemur je treba prišteti vsakovrstne druge internetne štacune, kot so Direct2Drive, GoG.com in Impulse.com. Plus spletišča s kupom igric za razbibrigo tipa Kongregate.com, kjer dosti gmajne preživlja po cele dneve in tudi odšteje nekaj goldinarjev za razne privilegijčke. Zato se bo na peceju še bolj eksperimentiralo z novimi naročniškimi modeli po azijskem zgledu, kjer je sam izdelek spleten in zastonj, plačuješ pa naročnino in/ali drobižne dodatke. Tak bagatelčni model nameravajo uporabiti FIFA Online, Tiger Woods Online in najbrž tudi NFS Online.

Toda če gre popularnosti konzol pri mladeži, na katero kravatniki najbolj merijo, verjetno pripisati manko izvirnosti in stalno pogrevanje istih pristopov, so ravno obtelevizorske mašine zaslužne za tako količino spolirane, visokokakovostne produkcije, kot ji prisostvujemo. Iz katere poleg številčnosti nujno dobimo tudi kakovost in fine originalnosti. Smo namreč sredi življenjskega cikla trenutne generacije ploščkovnih drkalic, kar pomeni, da so jih razvijalci relativno dobro usvojili, ugotovili njihove prednosti in omejitve ter se priučili razvijalskih orodij. Kompleksni playstation 3, ki je imel zaradi nenavadnega drobovja spočetka težave z večplatformskimi naslovi (na xboxu 360 jih je kar nekaj delovalo bolje), prihaja k sebi. Če bo katero leto leto PS3, bo to zaradi God of War 3, Heavy Raina, Gran Turisma 5 in ostalih prav 2010. X360 in wii pa tudi ne bosta zaostajata.

Pripetost na tako nespremenljiv hardver je po eni strani sicer ovira, ki PC-centričnim grafičnim cipam daje novega streliva za trolanje po forumih. Po drugi pa je prav to razlog, da računalniki za nekaj sto evrov dokaj hitro poganjajo veliko večino novih iger. Sploh, dokler DirectX 11 ne pride k sebi. Tudi veliki, 24-palčni monitorji so postali simpatično poceni, okrog 200 evrov, in imajo HDMI-vhode, da lahko nanje priheftaš tudi X360 ali PS3. Pece pa daš na televizor v dnevni sobi in s kavča izkušaš udobje, značilno za konzole. Narobe svet? Ne, pravi svet, kjer je elektronska zabava še vedno elitistična in po marsičem hardcore ter gikovska, a obenem dostopna masi, do katere je prijazna z nastavljivimi težavnostmi in luštkanimi tamagočijščinami. Radujmo se ga.

Aliens vs Predator Sega za PC, xbox 360 in PS3, 16. februarja



Če nisi igral Rebellionove legende iz leta 1999, si gotovo videl vsaj enako naslovljen film. To je to. Človeki najdejo starodavno piramido, prebudijo aliene, iz črnega onkraja uletijo predatorji in mesarsko klanje se prične. Za razliko od filma so Zemljani tokrat oboroženi in enakovredni krvoločnima rasama. Vsaka bo imela svojo štorijalno kampanjo, takisto pa bo velik poudarek na večigralstvu. Poleg zajamčene srhljive akcije špil obljublja tehnološko dodelanost, zlasti izkoriščanje knjižnice DirectX 11.

Mafia II Take 2 za PC, xbox 360 in PS3, maja



Poštirkane suknje, zloščeni čevlji, polizane frizure in tommyjevke se vračajo. Že lep čas. Ampak zdaj res manjka le še malo, da se kot gangsterček Vito pojavimo na ulicah njujorkastega Empire Baya. Cilj bo kajpak prilesti čim više v mafijski družini, začenši kot bedni avtomobilski tat. Svobodni svet bo to pot v obliki postranskih nalog nudil več motivacije za prosto raziskovanje. Da bo mesto maksimalno podrobno (celo snežilo bo) in naloge skrbno dodelane, pa glede na prvenec ne dvomimo.

Red Steel 2 Ubisoft za wii, marca



Bomo končno dobili špil, ki bo ponudil mečevanje v najboljši vojnozvezdni tradiciji? Tako kaže, kajti RS2 razvijajo ekskluzivno za motionplus, dodatek za wiimote, ki poveča natančnost motowiiljenja. Dobrodošla posledica bo dosti večji nabor zamahov s katano, bolj uživantska in razgibana pa naj bi zavoljo boljše odzivnosti izpadla tudi druga polovica prvoosebnega klanja, svincetros. Oboje bomo počeli v očrtanem (cel-shaded) okolju, na futurističnem Divjem zahodu, kjer sta stilizirana celo viski in kobila.

Castlevania: Lords of Shadow Konami za xbox 360 in PS3, pozno letos



Čeprav bo imela nova Castlevania nekaj duha znamenite serije, med drugim prepoznavne melodije in vampirodlačne beštije, gre za nove sorte igro, slično God of Waru. Kot vitez Gabriel se bomo z mnogo orožji in udarnimi kombinacijami spopadali z valovi peklenskih nakaz ter z njihovimi spektakularnimi šefi. Da bi pritegnili čim več občinstva, igro v navezi z Japonci razvija španski studio MercurySteam (Jericho), za špikerje pa so med ostalim najeli britanska igralca Patricka Stewarta in Roberta Carlyla.

Lego Universe NetDevil za PC, jeseni



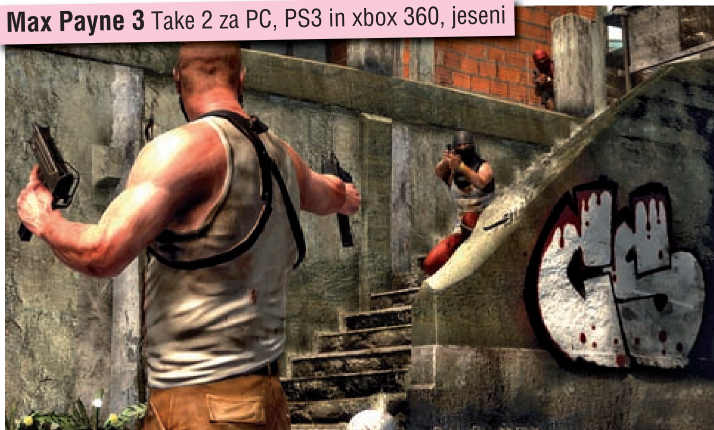
Legova masovna spletnica bo črpala iz uveljavljenih tematik v slogu gusarjev, vitezov, nindž in vesoljcev. Velik poudarek bo na gradnji in delitvi vsebin, podobno kot v Spore. Vdelanih bo več tisoč virtualnih kock in kreacije bo možno naročiti v zaresni obliki. V akcijo bomo šli kot možicelj, ki ga bomo sestavili sami. Toda ker poklicev in izkušenj ne bo, bo vse odvisno od opreme oziroma telesnih delov. V družbi se bomo šli pisano mešanico raziskovanja, ravsa, dirkanja in celo krotenja ljubljenčkov.

Starcraft 2 Activision Blizzard za PC, menda res letos



Blizzard kani s SC2: Wings of Liberty ohraniti prevlado v tekmovalnem igranju, hkrati pa postreči z izjemno pripovedjo. Boj in enote se zato od izvirnika ne bodo drastično razlikovali, le risal jih bo nov pogon. Kampanja bo razdeljena na tri ločene igre, med katerimi bo šel prvi v slabih 30 misijah po sledi Jima Raynorja, ki je sedaj plačanec. Izbira ciljev bo slično nelinearna kot v Dawn of War 2, poleg bojda res originalnih nalog pa se lahko nadejamo mini kampanjic za prihajajoče Zerge in Protosse.

Max Payne 3 Take 2 za PC, PS3 in xbox 360, jeseni



Max je od konca drugega dela postal plešast, bradat, nabit in podoben Stevu Austinu. Zapustil je njujorško policijo in dela kot varnostnik v Sao Paolu. Leta so ga naredila še bolj ciničnega, zagrenjenega in morilskega, pa odvisnega od analgetikov, kar naj bi imelo velik vpliv na igranje. Razvijalec Rockstar Vancouver obljublja krvavo tretjeosebnico s podloženo fabulo. Bullet time naj bi bil po novem namenjen tudi interakciji z okolico, ki bo pretežno uničljiva, za povrh pa naj bi dobili večigralstvo.

Battlefield: Bad Company 2 EA za PC, xbox 360 in PS3, 26. februarja



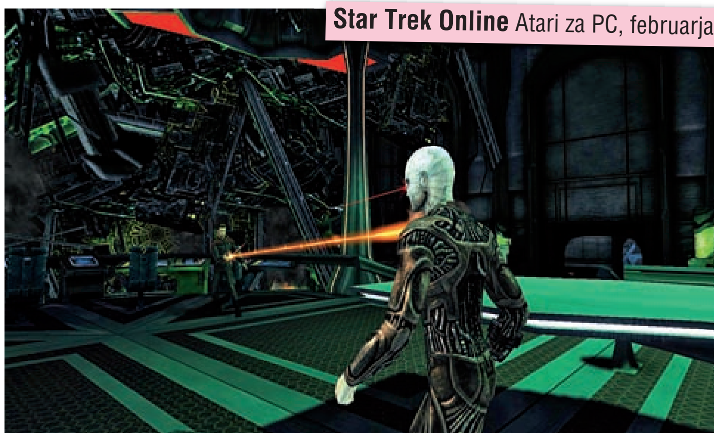
'Slaba družba' – vod pankrtov z dvomljivo preteklostjo – se po enici poda med plačance. To bo kamerade vodilo od pobeljenih ruskih hribovij do pragozdov in puščavskega peska, zato bo nadaljevanje barvitejše. Na poti bodo stvari v zrak metali izdatneje, kajti pogon Frostbite bo rušil tudi okostja stavb. BC2 bo v serijo pripeljal samoobnavljajoče se zdravje, drugače pa bo klasičen Battlefield s kopico modernih bojnih vozil in prostranih kart. Ter namenskimi strežniki in modi. Nezaslišano.

Metal Gear Solid: Peace Walker Konami za PSP, maja



Peace Walker kani povest o enookem predhodniku Solid Snaka nadaljevati od tam, do koder sta jo pripeljala Snake Eater in prenosni Portable Ops. Sredi sedemdesetih se bomo tako še enkrat podali na poznano tretjeosebno igranje skivalnic, tokrat v vlažne hoste in mizerna naselja Kostarike, ki ji preti obskurna vojaška organizacija. Kodžima z bando obljublja produkcijo, ki naj ne bi po ničemer zaostajala za sobno konzolo, obilo načrtovanja pa je šlo menda v kooperativno večigralstvo. Snakeee!

Star Trek Online Atari za PC, februarja



Čeprav je težko pričakovana masovka ravnokar izšla, bo opis zaradi kakovosti prihodnjič. Poveljevanje lastni ladji in udeležba v epskih galaktičnih spopadih pač zahtevata svoj čas. Plovila je v skladu z usmeritvijo lika moč nadgrajevati, seveda pa so naloge tudi 'peš'. Prežarčimo se na planet ali postajo, nakar naokoli opletamo s častniki za petami in fazerjem v roki. Sektor alfa je moč raziskovali kot katerakoli rasa Federacije ali kot Klingon, igra pa omogoča doživljenjsko naročnino za 180 evrov.

Just Cause 2 Square Enix za PC, xbox 360 in PS3, marca



Čefurstvo ne pozna recesije, zato bomo kmalu ponovno zaigrali kot pistolero Rico Rodriguez ter se podali na tropsko otočje Panau. Nova verzija grafične srčike Avalanche bo botrovala prizorom, zaradi katerih se bo JC2 potegovala za misico leta, prav nič pa naj ne bi zaostajala bučna akcija. Vračajo se tipično odprto opravljanje misij, triki s padalom in vlečno kljuko ter jahanje obilice prevoznih sredstev (boeing 737!). In če so res hudo izboljšali umetno pamet upirajočih se vojaških frakcij … Njam!

C&C4: Tiberian Twilight Electronic Arts za PC, 12. marca



Leta 2077, trideset let po trojki, se Kanova pot naposled zaključuje. A to ni vse, saj nas čakajo premiki v igranju. Harvesterje bodo nadomestile statične vrtine, zasedali bomo kritične točke kot v Dawn of War, baze pa bodo združene v enem samem hodečem velerobotu. Po trije samosvoji bodo skrbeli za raznolikost, saj bosta igralni strani spet le GDI in NOD, Scrini pa bodo neigralni. Realnočasovka bo seveda še vedno stavila na hitro akcijo in filmsko posnete vmesne sekvence.

Alan Wake Microsoft za xbox 360, maja



Vsakoletno napovedovanje Budnega Alana je že burleskno, a kot kaže, bomo to srhljivo pustolovščino letos vendarle zaigrali. Junak bo nespečni pisec grozljivk, ki se svobodno premika po zakotnem ameriškem podeželju, pri čemer ga preganjajo stvori iz domišljije. Proti njim se bo boril z baterijsko svetilko, kajti svetloba ob eno glavnih orožij, kar bo obenem tudi izvirna samojsvojost igre. Na žalost pa se bo moč tresti le na xboxu 360, saj so dali računalniško različico do nadaljnjega na hladno.

Super Mario Galaxy 2 Nintendo za wii, koncem leta



Drugi Galaxy bo Maria katapultiral v orbite neznanih planetov. Nove vsebine in opreme naj bi bilo veliko, recimo vrtalni stroj za dostop do odročnih kotičkov in knof za upočasnitev časa. Še boljša bo ježa Yoshija, s čigar jezikom se bomo vihteli čez brezna. Obenem bo dino s sadjem dobival nove sposobnosti, kot sta napihovanje in drnec. Pomembne bodo preobleke, od katerih se bo vrnila čebelja. Ali bo kot v nedavnem New Super Mario Bros. Wii vključen tudi pomagalni sistem, pa še ni znano.

Ghost Pirates of Vooju Island Mamba Games za PC, v kratkem



Pirati bodo nov izdelek hiše Autumn Moon, ki sočasno dela na seriji Vampyre Story. Avantura bo plesala v klasično opičjem taktu, le z važnim zasukom. Igralni bodo kar trije liki: vudu svečenik Papa Doc, španska gusarka Jane Starling in kuhar Blue Belly. Zaradi uroka bodo njihovi duhovi ločeni od teles. To bo treba popraviti, vendar bo zaradi nesnovnih pojav rokovanje s predmeti oteženo, kar bo uganke precej razgibalo. Sodelovanje med strahci bo nujno in med njimi bomo po želji preklapljali.

Crackdown 2 Microsoft za xbox 360, pozno spomladi



Bliža se trenutek, ko boste nejeverniki dobili potrdilo, da se izvirnik ni prodajal le zaradi vključene 'zastonjske' bete Hala 3. Novi razvijalec specifične peskovniške formule ne namerava dosti spreminjati, zato bomo spet oblekli cote čedalje bolj superherojskega agenta, ki mora Pacific City ubraniti pred mutantskimi hordami. Plezali in preskakovali bomo stolpnice, po hulkovsko lučali avteke in se zopet bavili z zasvojljivim nabiranjem svetlečih krogel, ki prinašajo nadčloveške sposobnosti. Cel žur.

Medal of Honor Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, koncem leta



Medal of Honor bo očitno EAjev tekmec Modern Warfaru, saj se ima preporod serije zgoditi v novodobnem Afganistanu. Prevzeli bomo tako vlogo navadnih ameriških soldatov kot bradatih specialcev globoko na ozemlju pod nadzorom talibanskih upornikov. Od konkurenta se želi MoH razlikovati zlasti glede prepričljivosti, zato naj bi nas metal v situacije, ki so jih tam dejansko izkusili zahodni vojaki. Če žvižganje krogel ne bo dovolj, bodo k akciji prispevale mnogotera vozila, med njimi helikopterji.

Nier Square Enix za xbox 360 in PS3, septembra



Zlobe v stilu Tima Burtona, lebdeča knjiga in preklinjajoč hermafrodit. Vse to se bo znašlo v tej bizarni tretjeosebni sekljačini, ki ne skriva posnemanja predstavnikov zvrsti. Po svetu razsaja smrtonosen virus, ki zahaklja tudi deklico Yonah. Kot njen fotr Nier se bomo podali na trnovo pot iskanja zdravila. Ob boku bomo imeli čudežno knjigo, iz katere bodo švigali curki krogel ali se iztegovala masivna roka za tepež. A v besni akciji se bo treba taktično postavljati v prostoru in pravilno uporabljati moči.

Supreme Commander 2 Square Enix za PC in xbox 360, 5. marca



Petindvajset let po dogodkih v eni najbolj megalomanskih realnočasovnih strategij se trije stari sprteži zaradi podtalnih spletk nekih cefizljev spet skregajo. Gigantske robotske armade si bodo nasproti zakoračile po pravih tridimenzionalnih kartah v slogu Demigodovih. Tehnološko drevo bo osnovano na nadgradnjah in ne več zaporedju tovarn, sicer pa bo nadaljevanje ohranilo utrip enice z globokim nadzornim sistemom in zapretiranimi dimenzijami bojnih vozil. Z ekstra dozo eksperimentalnih.

A Vampyre Story 2: A Bat's Tale Autumn Moon za PC, ko bo



Od izida prve vampyrijade mineva dobro leto, zaradi težav z založnikom pa se zna izid dvojke zavleči. Ker bo Mono ugrabil doktor Riga Mortis, bomo pustolovili pretežno v vlogi netopirčka Fredericka. Zobato prijateljico se bo trudil rešiti iz laboratorija, ji priskrbeti varuha in jo spraviti na barko za Francijo. Ob tem bo imel opravka z volkodlakinjo, zombijko in jeznim kmečkim uporom. Za pisanje so pridobili nekaj novih moči z lucasovsko preteklostjo, prav tako bo izboljšan grafični pogon.

Sin and Punishment 2 Nintendo za wii, aprila



Po prav dobrem Dead Spacu prihaja na wii še ena visokozanimiva tračnična streljanka, nadaljevanje vesoljske istoimenščine z nintenda 64. Zvrst so nadgradili in igralec bo počel precej več od golega pritiskanja sprožilca. Mogel se bo odločati med čuda vrstami streljanja in specialkami, po bližnjih neprijateljih bo lahko zamahoval ter se celo izogibal izstrelkom, jih preusmerjal in skakal. Lika bosta dva, načinov premikanja veliko, dogajanje superhitro, zapper idealen in nalinijske lestvice vključene.

Napoleon: Total War Sega za PC, 26. februarja



Revolucije znotraj serije mali veliki Francoz ne bo prinesel, izboljšave pa. Napoleon bo ostal naveza poteznega upravljanja in realnočasovnih bitk, v kateri bomo pohodili Italijo, Egipt in Evropo ter sodelovali v bitkah pri Trafalgarju, Borodinu in Austerlitzu. Med novosti sodijo izčrpavanje (attrition), nadomeščanje izgub v garnizijah ali na bojnem polju ter še pomembnejši generali. Večigralstvo pa bo nadgrajeno z igranjem kampanj proti ljudem na spletu z vmesnim shranjevanjem položaja.

Yakuza 3 Sega za playstation 3, marca



Ta Segin niz akcijskih pustolovščin, kjer se kot dobrosrčni japonski gangster Kazuma Kirju tepežkamo z zlonamernimi jakuzami, na zahodu ni požel pričakovane slave. A Sege to ne prizadene, saj kani Yakuza 3 ostati zvesta sebi in svoji ciljni publiki. Zapletena mafijska zgodba, ki se bo odvijala na sončnem počitniškem otoku Okinava, bo zopet tradicionalno vzhodnjaška, sistem deljenja flisk in cmokov še bolj dodelan, postranskih aktivnosti (šlatanje gejš, obiskovanje igralnic ...) pa nebroj. Yakuza, pač.

Red Dead Redemption Rockstar za xbox 360 in PS3, aprila



Kavbojci so privlačna tematika in kmalu bodo prijahali na grafično-igralnem kljusetu od GTA4. Igro sicer razvija Rockstarov sandieški oddelek, ki je naredil Midnight Club. Kot roka pravice in maščevanja bomo po ameriškem jugu s konjem in peš lovili ubežnega bandita, ob strani pa bomo v slogu žanra čefurščin svobodno delali red in zgago. Če bo slednje preveč, bomo postali izobčenec. Igra ne bo umeščena v zlato obdobje Divjega zahoda, marveč v leto 1908, tik pred mehiško revolucijo.

WoW: Cataclysm Activision Blizzard za PC, poleti



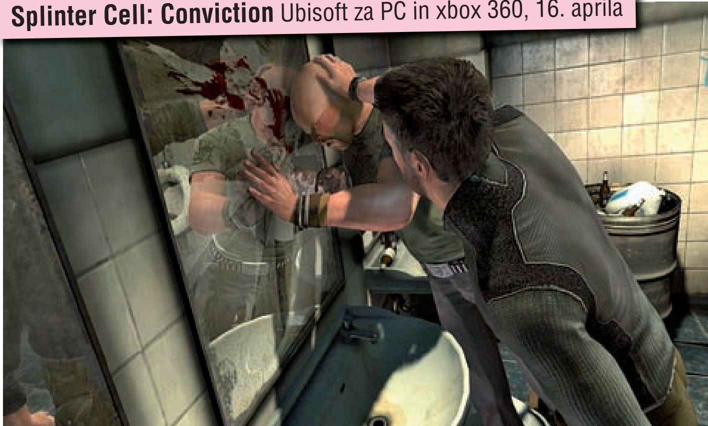
Ker bo Lich King kmalu storil konec, bo World of Warcraft dobil novega glavnega negativca. To bo zmaj Deathwing, ki ga kultisti obudijo iz sna. Ob tem strese Azeroth in spremeni nekaj starih con, v katerih bo sedaj moč leteti. V kopici novih pokrajin bomo lahko prilezli do 85. stopnje, dalje pa se krepili skozi sekundarno napredovanje po Path of Titans v navezi z novim znanjem, arheologijo. Novih poklicev ne bo, zato pa bo Horda dobila gobline in Aliansa volkodlaške worgene. Aja, Diablo 3 pride 2011.

God of War 3 Sony za playstation 3, marca



Kratos zopet prišedši, razjebavši in razčefukavši, čemur se naša moška narava ne more upreti. V naskoku na Olimp ob pomoči titanov bomo klali nove monstrume in šefe iz grške mitologije, uporabljali najmanj tri orožja (Atenini rezili, lok ter rokavice), skakali, leteli, reševali uganke in uživali v predimenzionirani ihtavi destrukciji. Posebnih novosti v receptu ni napovedanih, toda avtorji stavijo na več možnosti v boju, rabo glave boga Heliosa za osvetljevanje temnih območij in polbožji grafični spektakel.

Splinter Cell: Conviction Ubisoft za PC in xbox 360, 16. aprila



Večja zamudnika od prenovljenega Sama Ribiča sta le še Duke in Alan, toda čakanje naj bi se splačalo. Fisher bo po Washingtonu lovil morilce svoje hčere, pri čemer pa se bo moral spopasti tako s siceršnjimi neprijatelji kot z dovčerajšnjimi zavezniki, agencijo Third Echelon. Igranje naj bi vsebovalo manj lazenja po temačnih kotih in več strelsko-vratolomilske akcije, bo pa lahko Sam izginil v mestni množici nalik Eziu. Samotarsko kampanjo bo spremljala ločena sodelovalna za dva z novima likoma.

Metroid: Other M Nintendo za wii, letos



Dočim je 3D-metroidsko trilogijo za gamecube in wii naredila skupina Silicon Knights, se je razvoj Samusine sage zdaj preselil k Team Ninja. Ja, k ljudem, ki so Ninja Gaidene storili. Po eni strani se zna smela poteza obrestovati, po drugi pa ne, saj je moč čutiti veliko nagnjenost k boju. Ta pa v Metroidih tradicionalno ni v središču pozornosti. No, pustimo se presenetiti, saj avtorji pravijo, da bo v okviru globoke zgodbe, ki bo raziskala Samusino preteklost, še vedno ničkoliko raziskovanja in reševanja ugank.

Dead Rising 2 Capcom za PC, xbox 360 ter PS3, poleti



Konec izvirne zombijščine Dead Rising je namignil, da se je okužba razširila, zato se v dvojki z nemrtvimi spopada vsa Amerika. V tej kolobociji bomo spet v hlačah nepomembneža, tokrat motokrosista Chucka Greena, ki si bo skozi verigo zanimivih nalog prizadeval rešiti svojo hčer. Število gnusob na ekranu bo zraslo z več sto na več tisoč, zato bo moral Chuck pošteno improvizirati, če bo hotel preživeti. Fotkanja iz enice ne bo, bodo pa žage, pritrjene na dirkalni motor. Špljoc! To pot tudi na peceju.

Gray Matter Mamba Games za PC, maj



Na novo delo Jane Jensen čakamo že veke. Obetamo si skrivnostno, temačno in odraslo avanturo s pridihom Gabriela Knighta. Poulična čarodejka Sam bo postala pomočnica nevrobiologa Davida Stylesa. Ta razrvani znanstvenik bo s poskusi na študentih raziskoval neznane moči uma. Drezanje bo sprožilo čudnosti in Sam se bo misteriju trudila priti do dna. Igrali bomo v vlogi obeh protagonistov. Razlikovala se bosta po značajih, zanimanjih in tipih ugank, ki pri težavnosti ne bodo pretiravale.

Star Wars: The Old Republic LucasArts za PC, spomladi



Masovne frpjke rade gnezdijo v ohlapni strukturi brez prave zgodbe. The Old Republic gre v drugo smer, saj jo BioWare gradijo v svojem tipskem okviru štorije, kinematografskih sekvenc in življenjskih podpornih likov. Poklici ne bodo klasični, saj bodo med drugim na voljo tihotapec, lovec na glave in sithovski inkvizitor. O JA! V njih pa bo ogromno variacij. Če boš igral sam, kar bo čisto mogoče, bo spremljevalce vodil PC. Velik svet in število kvestov nista vprašanje, upamo le, da bo bojni sistem na nivoju.

Final Fantasy XIII Square Enix za PS3 in xbox 360, 9. marca



Prvenec nove sage o kristalu, ki bo rodila par šibko povezanih špilov, kani zmešati kup dobrih idej iz doslejšnjih Fantazij. Borbe v vizualnem slogu režiserja Johna Wooja, ki se bodo po tradiciji izvajale potezno na ločenem zaslonu, bodo poklon Adventnim otrokom in začetkom serije. Sovragi bodo so vidni kot v FFXIII in junake bomo nadgrajevali na plošči kot v FFX. Prisotni bodo poklici (FFV) in bitja, ki jih bomo priklicali. Poročila iz japonske verzije kritizirajo linearnost, a kljub temu napeto čakamo!

Rage Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, letos



Odprti svetovi, po katerih lahko po mili volji vandraš, so se močno uveljavili. A to ni edina odlika Rage. To je prva izvirna franšiza, ki jo je Id Software ustvaril po Quake iz 1996, kultni studio pa namerava v njej izpiljeno prvoosebno streljanje združiti z drugimi koncepti. Tako bomo v postapokaliptičnem svetu nažigali po mutantih, dirkali po puščavi, se bojevali z vozili, spremljali zgodbo, raziskovali, čvekali z bogato zalogo likov, izdelovali predmete in uživali v nadmočni grafiki na podlagi pogona Id Tech 5.

Magicka Paradox za PC in xbox 360, jeseni



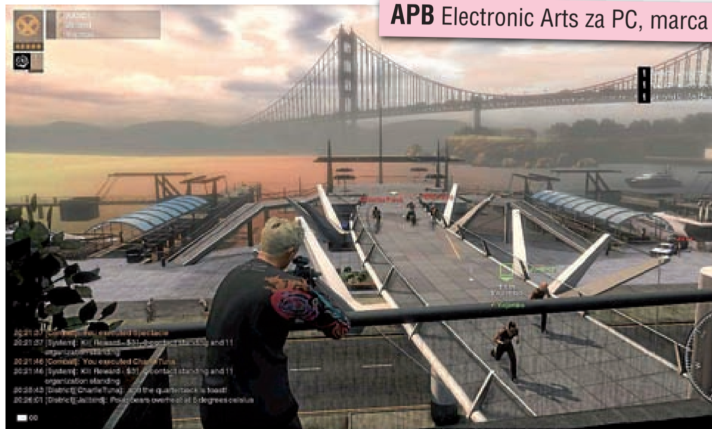
V tej švedski diablovščini s priporočenim sodelovalnim načinom se ne bomo ukvarjali z izpopolnjevanjem rezil in oklepov, saj bomo le okutani čarodeji. Coprnije bomo prožili z risanjem simbolov z gobico na gamepadu (PC-varianta bo gotovo manj intuitivna), pri čemer bo mogoče elemente kombinirati v res huda zaporedja. Opreznost pri velekurjavah bo na mestu, saj čarovniški vod ne bo imun na lastne čirečare. Takisto bomo drago plačali uporabo napačnih urokov na denimo zaledenelem jezeru.

Lost Planet 2 Capcom za PC, PS3 in xbox 360, maja



Dočim se je enica odvijala na zamrznjenem planetu in se je igranje osredotočalo na spretno streljanje ter ohranjanje toplote, bodo razmere v nadaljevanju tropske. Kljub temu se bomo še vedno bojevali za termalno energijo, le da bo ta napajala močnejša orožja in robote, ki jih bomo šofirali. Poleg soldateske bomo ubijali še dosti močnejše insektoidne Akride in ob sebi nenehno imeli še tri družabnike. Te bodo lahko po spletu krmilili tudi ljudje. Co-op in grafični spektakel z nadrazsulom? Dej zdej.

APB Electronic Arts za PC, marca



APB pomeni All Points Bulletin, šlo pa bo za masovko, v kateri se bomo v sodobni metropoli pridružili kriminalcem ali policistom. Če to koga spomni na Crackdown, je to zato, ker APB takisto nastaja pri Realtime Worlds, skupini Davida Jonesa, avtorja čisto prvega Grand Theft Auta. Reč naj bi bila seštevek vsega, kar naj bi Jones hotel stlačiti v odprtosvetovno arkado. Med drugim nažiganja, šofiranja, skakanja, neprestanega bojevanja za območja in nadgrajevanja sposobnosti, orožij ter vozil.

Dust 514 CCP za X360 in PS3, znabiti letos



Na prvi pogled bo to klasična večigralska streljačina, kjer se ekipe plačancev s puškami in vozili udarjajo za nadzor nad planeti. Vendar pa bo tesno povezana z masovno nalinijščino EVE Online. Špil se bo odvijal v istem gromozanskem vesolju, korporacije iz EVE pa bodo lahko najemale cehe iz Prahu za nečedna dejanja. Končni cilj bo združitev obeh vrst skupnosti v gromozanske organizacije, ki bodo vsebovale tako igralce na konzoli kot na peceju. Če Islandcem rata, bo to zgodovinski dosežek.

Alpha Protocol Sega za PC, xbox 360 in PS3, pomladi



Obsidianova frpjka se namesto s škrati in troli ukvarja z vohuni modernega časa. Nekdanji agent Cie Michael Thorton bo moral ugotoviti, kdo mu je naprtil zločin in ga poslal v ilegalo, pri čemer bo opravljal naloge za razne podtalne organizacije. Thorton bo karakterni skupek Bonda, Bourna ter Bauerja in bo s smrtonosno učinkovitostjo uporabljal vse mogoče, od hecnih napravic do direktne pesti na gofljo. Potek štorije bo odvisen od naših odločitev, zato bo izdatno razvejan in imel mnogo koncev.

Arcania: A Gothic Tale JoWood za PC, na pomlad



Z veseljem bi napisali, da bo imel novi Gothic to in to novost, a ne gre, saj založnik ne deli niti ene tosmerne informacije. Prebrano, videno in na zadnjem sejmu igrano kaže na tipično 'gotikovskost': brezimen junak, prostrana dežela, popolna svoboda, tristo kvestov, nabiranje rožic, arkadno mečevanje, štorija o orkih in bogovih ... No, kljub temu ne dvomimo, da bo igra na kraju čisto privlačna. Kaže večje ambicije kot nedavni Risen, saj bo svet večji in raznolikejši, mogli pa se bomo pridružiti gildam.

White Knight Chronicles Sony za PS3, spomladi



Japonski slog ne paše vsakomur, a kdor je nad njim navdušen, bo vesel tegale osaškega frpja. V pisani, risankasti, veseli pravljični deželi bomo iz tretje osebe prevzeli nadzor nad druščino, med katere člani bomo prosto menjavali, in se lotili realnočasovnega klanja monstrumov s poudarkom na kombinacijah. Čopatili nas bodo epski sovražniki v slogu nebotičnikastih zmajev, sekljanje pa se bo mešalo z odbitostmi, kot so leteči pritlikavci. Enoigralstvo naj bi bilo brezšivno pomešano z nalinijstvom.

Resonance of Fate Sega za xbox 360 in PS3, spomladi



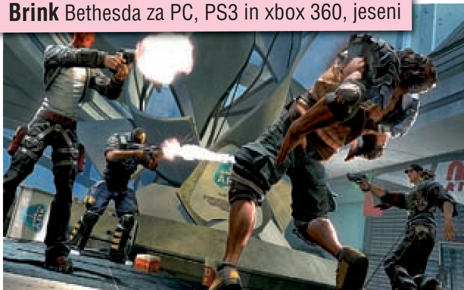
V prihodnosti se ozračje na Zemlji spremeni in človeštvo skoraj izumre. Preživeli zgradijo velikansko čistilno napravo, okoli katere zraste mesto Bazel. Toda ko naprava crkne, nasanka raja na dnu. Mulotu Zephyru in ostalim odpadnikom tako ne bo ostalo nič drugega kot upor proti kastnemu sistemu. Borilni sistem, imenovan t-A-B, liči na tistega iz Valkyria Chronicles, medtem ko bo dogajanje, netipično za žanr japonskih frpjk, omejeno na mesto. Ki pa bo segalo visoko, visoko v nebo.

FIFA World Cup 2010 EA za vse, maja



Pravijo, da bomo letošnji mundial prvikrat gledali v HD. Toda kaj je to napram HDju z interkativnostjo! EA kot vedno obljublja še nevideno fuzbalersko izkušnjo, ki poleg okoli stotih izboljšav in uravnoteženj znotraj igralnega sistema stavi na dvoje. Na prvem mestu bo vzdušje, zato je velik poudarek na navijačih in občutku spektakla, zelo pomembno pa bo tudi večigralstvo, ki bo med ostalim omogočalo lestvico najboljših držav. Zato bo potrebno odgovorno nalinijsko zastopanje reprezentančnih barv!

Brink Bethesda za PC, PS3 in xbox 360, jeseni



Naslednja večigralska streljanka ekipe Splash Damage (Enemy Territory) bo postavljena v futuristično mesto Ark. Avtorji izpostavljajo dinamično rojevanje igralnih ciljev sredi akcije, napredovanje lika in inteligentno gibanje, s katerim se končno ne bomo zatikali ob plotove.

Guild Wars 2 NCSoft za PC, jeseni



Nadaljevanje priljubljene PvP-nalinijščine bo bolj štorijalno in osredotočeno na PvE (igralec proti okolju), z višjimi stopnjami kot v enici in podrobnejšim sistemom obrti. Bojnih prijemov bo nekaj manj, arenskim spopadom med igralci pa se bodo pridružila velika prostrana bojišča.

Nightsky Nicalis za wii, letos



Ta miselna spretnica bo dosti stavila na videz. Kristalno kroglo bomo iz zaslona v zaslon kotalili do izhoda, bavili pa se bomo le sami s sabo in z okoljem, saj sovražnikov ne bo. Pomagale bodo dobrote v slogu pohitritvenih bonusov, lepljenja in spreminjanja težnosti.

Monster Hunter Tri Capcom za wii, aprila



Na japonskih tleh popularna serija akcijskih frpjk, v kateri se parita puščavniško in grupno (spletno) mučenje vsakovrstnih monstrumov, je pri nas pretežno neznana. Morda to spremeni tretji del, ki bo v niz vpeljal podvodno okolje, nove sovrage in kup sveže bojne opreme.

Kane & Lynch 2 Eidos za PC, PS3 in xbox 360, letos



Če smo v prvem delu te akcijade poprijeli za vajeti zlikovca Kana, bomo vdrugo igrali kot psihopatski Lynch, ki je bil prej le aktiven spremljevalec. Vlogi se bosta torej zamenjali, ostalo niti ne. Nemalo bo urbanih strelskih obračunov, sodelovanja, neotesanega nasilja in krvi.

Split/Second Disney za PC, xbox 360 in PS3, marca



Avtorji kroščine Pure izdelujejo hitro pocestnico, katere bit bo proženje destruktivnih dogodkov: eksplozij, letalskih strmoglavljenj ali rušenj objektov. Tako bomo ovirali sotekmovalce, odpirali bližnjice ali docela spremenili potek dirke, vse skupaj pa bo v obliki TV-šova.

Ace: Miles Edgeworth Capcom za DS, zdaj zdaj



Tožilec Edgeworth bo pravico iskal drugače kot Phoenix Wright. Avantura bo umeščena med tretji in četrti del matične sage. Z manekenom bomo tretjeosebno preiskovali prizorišča, zbirali dokaze in privijali priče. Zločine bomo razvozlavali z logiko in povezovanjem.

Battles from the Bulge Matrix Games za PC, marca



Nadaljevanje kultne serije Airborne Assault se z ravni pehotnih bataljonov seli med elitne divizije ardenske ofenzive pozimi leta 1944. Odličen bojni sistem, intuitiven vmesnik in najboljša umetna pamet v strategijah se bodo spojili z brezkompromisno zgodovinsko natančnostjo.

Skate 3 EA za xbox 360 in PS3, letos



Trojka se bo osredotočala na ustvarjanje skejterske skupine, s katero boš izpolnjeval naloge in si nabiral ugled. Grupa bo lahko zapolnjena z boti ali z nalinijskimi prijatelji. Lik bo začel kot znalec v mestu Port Caverton, izven rolkanja pa boš delal skejtparke in jih delil s skupnostjo.

Ass Creed 2: Director's Cut Ubisoft za PC, 5. marca



Drugega Ašašina so prvi teden prodali v 1,6 milijona izvodih, PC-inačica pa bo to dopolnila še z nekaj kosi. Tako kot pri enici je podnaslov Director's Cut, kar pomeni vsebino konzolnega izvirnika plus oba dolpotegljiva dodatka. Na voljo bo tudi Črna, zbirateljska inačica.

EA Sports MMA EA za xbox 360 in PS3, jeseni



Tole bo EAjeva simulacija bojev raznolikih borcev, kakršne pri nas najbolj poznamo pod kratico UFC, dasiravno dotičnega prvenstva v igri ne bo. Bodo pa druge lige, ameriške in japonske, ter vrsta poznanih brcačev in suvačev, kakršna sta Randy Couture in Fedor Emelianenko.

PoP: The Forgotten Sands Ubisoft za vse, maja



Osmi polnopravni del Princa bo nadaljevanje legende Sands of Time, na žalost pa Ubi kljub bližnjemu izidu skopari s podatki bolj kot Farah z joški. (Pri tem se nam ne svita, ako bo dotična kraljična sploh vključena.) Glede na generične napovedi pojde igra jako v smeri Boga vojne.

Super SF4 Capcom za PS3 in xbox 360, 30. aprila



Popilek priljubljenega SF4, ki ga kanijo tržiti po nižji ceni, se osredotoča zlasti na ponovno uravnotežanje obstoječega in na dodatno vsebino. (Bo Dan top tier? Držimo pesti!) Pod žarometom so novi komboti in deset frišnih likov, med njimi T. Hawk, Dee Jay, Juri, Adon, Cody ter Guy.

Dead to Rights 2 Namco Bandai za X360 in PS3, aprila



Retribution bo ponovitev tretjeosebne streljanke + pretepačine iz 2002, v kateri je Jack Slate na brutalne načine raziskoval smrt očeta. Razorožitve, lomljenje udov in bullet-time se vračajo, tokrat pa bomo več časa igrali kot Jackov dobri drugar, pes Shadow. To! Vsi pasji bomo!

The Settlers 7 Ubisoft za PC, marca



Osnovni recept za sedme Naseljence, to priljubljeno upraviteljsko strategijo, ostaja enak kot prej, torej gradnja manufaktur, skrb za surovine in gospodarsko sožitje. Poleg novega videza in poudarka na večigralstvu bodo načini igranja tokrat trije, vojaški, znanstveni & ekonomski.

Valkyria Chronicles 2 Sega za PSP, poleti



Nadaljevanje odličnega taktičnega frpja za PS3 se bo začelo dve leti po koncu izvirnika, takisto v alternativni zgodovini med svetovnima vojnama. Obetajo natančnejše merjenje, prirejanje vozil in soldatov, poklici, znotraj katerih se bo moč specializirati, ter ad-hoc večigralstvo.

Epic Mickey Disney za wii, jeseni



Warren Spector se vrača s ploščado, kjer se mora Miki spopasti s podivjano barvo, ki si je podjarmila pravljični svet. Med skakljanjem bomo mogli risati in brisati okolico ter sovrage. Takisto bomo lahko sprejemali nemoralne odločitve in sčasoma postali zlobni mišek, muhaha!

Enslaved Namco Bandai za PS3 in xbox 360, letos



Novi projekt avtorjev Heavenly Sworda bo zopet pretepaška arkada z izraženo zgodbo. Igralna lika bosta dva, silak in tehnobaba, ki naj bi sodelovala. V fabulativno in predstavitveno nadmoč ne gre dvomiti, upamo pa, da se bodo Britanci tokrat bolj potrudili s kloftalno platjo.

R.U.S.E. Ubisoft za PC, xbox 360 ter PS3, poleti



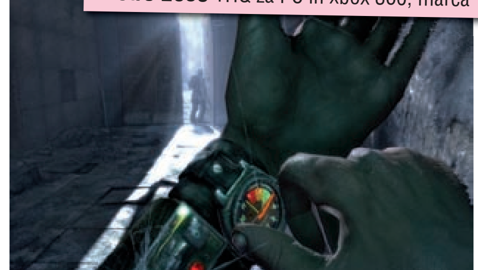
Ena bolj pričakovanih in drugačnih realnočasovk. Po kartah z drugo svetovno vojno opustošene Evrope bomo sicer še vedno premikali tankce in vojake. A zmagovalec bo tisti, ki bo poleg tega nasprotnika potegnil za nos s posebnimi zvijačami, kot so lažne enote in kamuflaža.

Gran Turismo 5 Sony za PS3, naj že bo jebojih



Ko je Sneti v Tokiu zasliševal Jamaučija, zakaj poškodbeni model šepa, se je glavar izmotaval. Mi pa vemo, da so ravno zato spet prestavili izid GT5, ki obljublja stotine avtov, vremenske razmere, poškodbe, hudo podobo in ultra nalezljiv združek simulacije ter arkade. Letos.

Metro 2033 THQ za PC in xbox 360, marca



Z vzhoda prihaja nova postapokaliptična streljanka. Leta 2033 se človeštvo sredi uničene Moskve komaj še drži pri življenju, mi pa bomo komuno z orožjem branili pred mutanti, odpadniki in ostalo nesnago. Prosto prirejeno po romanu Dimitrija Gluhovskega.

ModNation Racers Sony za PS3 in PSP, spomladi



V beti na PSN smo lahko prisostovali luštkano risankastemu drvenju z karti, pomešano z uporabo orožij. Ni ti treba biti genij, da vidiš navdih iz Mario Kartov. A ModNation Racers kanijo skupnost najbolj zakuriti s kreacijo in deljenjem prog po zgledu LittleBigPlaneta.

Halo: Reach Microsoft za xbox 360, koncem leta



Halov univerzum je neizčrpen vodnjak. Serija se bo tako nadaljevala z Reach, ki nas bo dal v vlogo novega špartanca nekaj dni pred Halo 1. Med napovedane odlike sodijo prenovljena zunanjost, nadalje nadgrajena umetna pamet in stalne nadgradnje lika, kot je hitrejši tek.

Tiger Woods Online Electronic Arts za PC, junija



Enajsti Tiger za konzole je samoumeven, a letos bodo na svoj račun znova prišli PC-golfisti. TW Online bo tekel v brskalniku in bo uporabljal naročniški model. Občasno igranje bo zastonj, za orenk udejstvovanje in robo pa bo treba plačati. Beta na *Tigerwoodsonline.ea.com* obeta!

F1 2010 Codemasters za vse, spomladi



Po desetletni playstationovi ekskluzivi se kraljica motošporta vrača na druge sisteme. Trenutek ne bi mogel biti boljši, saj bo zanimanje vsled Šujeve vrnitve na viški. Temu primerna bo igra: vzdušna in bleščava, kakor se za F1 spodobi, in prebujena iz Sonyjeve stagnacije.

Professor Layton 3 Level-5 za DS, letos



Layton bo v tretjem delu, The Last Time Travel, z vajencem Lukom odpotoval v London. Časovni stroj ju bo treščil deset let v prihodnost in kronološke zanke bodo razkrile marsikaj. Poleg reševanja ugank bosta iskala predsednika, pila čaj in si omislila papagaja.

The Last Guardian Sony za PS3, letos



Vzdušna Ico in Shadow of the Colossus bosta dobila otroka. Zdaj že kultni avtor Fumito Ueda izdeluje igro okrog prijateljstva med dečkom, ki teče in skače, ter cortkanim pernatim monstrumom, ki mu bo pomagal na poti skozi ukleti grad. Potem bo umrl in bomo jokali.

Dead Space 2 EA za PS3 in X360, letos



Nadaljevanje vesoljske grozljivke nas bo iz klavstrofobične ladje dalo v veliko vesoljsko mesto, Isaac pa ne bo več človek brez obraza in glasu. Visceral obljubljajo še več udarne akcije in več grozljivosti. Če gre soditi po mutiranih telesih dojenčkov, obujenih v življenje, jim verjamemo.

Carrier Command Bohemia za PC, X360 in PS3, letos



S prenovo kultnega izvirnika iz leta 1988 se ukvarjajo čehi Bohemia Interactive (OFP, ArmA). Tepli se bomo na planetu Taurus sredi ogromnega arhipelaga z 32 otoki, naša naloga pa bo tako usmerjati letalonosilko kot zasedati otoke z bojevanjem na kopnem.

Clash of the Titans Namco za PS3 in X360, marca



Igra bo spremljala istoimenski epski film, toda če gre soditi po japonskem studiu Game Republic (Genji), ne bo šlo za še en licenčni apn. Raziskovali bomo svet in zabavno + tehnično napredno klali velikanske montrume, za kar bo moč najti kar 80 orožij. Pokemonsteeer!

MotoGP 09/10 Capcom za PS3 in xbox 360, marca



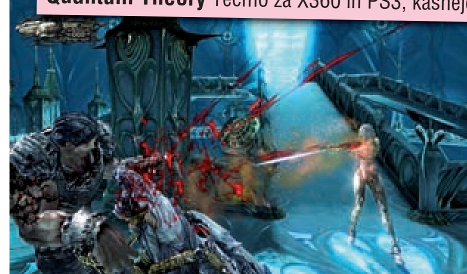
Spet obljubljajo ultimativno motorščino. Govorijo o polni karieri, v kateri bomo zaposlovali mehanike in PRovce ... realizmu ter arkadnosti v enem paketu ... izvrstni predstavitvi ... polni licenci ... in zastonjski spletni vsebini s sezono 2010 po izidu špila, v katerem bo sezona 2009.

Heroes of Newerth S2 Games za PC, spomladi



Čaka nas še en klon Defense of the Ancients, ki pa bo med vsemi najbolj zvest vzorniku. Sistem in heroji bodo domala skopirani, le da bodo s pomlajeno podobo zadegani v domišljijski svet S2jeve franšize Savage in ojačani z napredno nalinijsko podporo.

Quantum Theory Tecmo za X360 in PS3, kasneje



Ko so razkrili to tretjeosebno nažigačino, smo zaradi slične grafike in streljanja iz zaklonov vsi pomislili na Gears of War. A Tecmo ima v rokavu presenečenja, med drugim edinstveno rabo pomočnice, ki jo bomo lahko lučali proti sovražnikom, in pogoste ogroženosti tudi v kritju.

Sonic All-Stars Racing Sega za vse, 23. februarja



V tej risankasti dirkačini se bodo pomerili liki iz Seginih franšiz. To pomeni modrega ježevca, Tails, Knuckles in Eggmana na eni strani, pa opice iz Monkey Balla, Rjoja iz Shenmue in Ulala iz Space Channel 5 na drugi. Delajo Sumo Digital (Outrun 2006), kar obeta kakovost.

Fable 3 Microsoft za xbox 360, koncem leta



Dežela bo enaka kot v enici in dvojki, torej celina Albion, toda osebe bodo petdeset let kasneje nove. Najprej se bomo trudili zrušiti tirana, nakar bomo postali kralj in branili deželo pred napadalci. Pri tem bomo lahko dobričine, zlobneži ali vmes. Globljega bojevanja ne pričakujemo.

Puzzle Chronicles Konami za skoraj vse, v kratkem



Ustvarjalci Puzzle Questa so že skoraj scimprali novo digitalno mamilo iz elementov miselnice in frpjke. Mešetarili bomo s pisanimi žetoni, ki bodo tokrat uletavali s strani. Ob tem bomo metali uroke in izkoriščali posebne sposobnosti likov. Končno se obeta spletno večigralstvo.

WRC Black Bean za PC, xbox 360 in PS3, oktobra



Veliko presenečenje: tako kot F1 se tudi oficielni reli vrača v novi, večperonski obliki. Izdeluje ga milanski Milestone – taisti, ki že petnajstletje, začenši s Screamerjem, delajo dirkaške igre. Nič ne vemo, a upamo, da se bodo Italijani orenk potrudili in dostavili igro al dente.

Lego Harry Potter: Years 1–4 Warner za pretežno vse, maja



Harryjeve licence še nismo do kraja izželi, meni Warner, zato so pri Traveler's Tales, avtorjih legoidnih Batmanov, Indyjev in Darthov, naročili novo kockasto arkado. Ta bo združevala prva štiri Harryjeva leta na Bradavičarki, špil pa bo svoboden v gibanju, čaranju in guncanju afen.

Silent Hunter 5 Ubisoft za PC, marca



Po Pacifiku se podmorničarjenje druge svetovne vojne vrača na evropski konec. Kot v dvojki in trojki bomo stali za periskopom nemškega stroja (tip VII). Poleg skrbno izdelane kampanje in avtentičnega vzdušja napovedujejo popolno gibljivost po ladji ter oseben stik s posadko.

Crysis 2 EA za PC, X360 in PS3, kobajagi letos



Imamo tele drobtinice: nov pogon CryEngine 3, prenovljena obleka, ki bo zadrževala vodo in blato tri tedne ter nas bo po potrebi spremenila v vrtnega palčka (nepreverjena informacija), novi zli vesoljci, urban okoliš (baje New York) in več 'vertikalnosti'.

EA Sports NBA Jam EA za wii, letos



Arkadnih košarkačin ni dosti in stari junci se z veseljem spominjamo njihove prvakinje, NBA Jama. EA bo to Midwayevo licenco obudil na wiiju s sodobno grafiko in fiziko ter 'vidnimi čustvi igralcev', a z novimi zvezdniki ter enakim nivojem prostodušne zabavnosti. Veleglaveeee!

Blur Activision za PC, xbox 360 in PS3, na jesen



Očetje Project Gothama so zavili v drugo smer, zato Blur ne bo kao resna šoferščina, marveč lučkasta arkada s pobiranjem bonusov v slogu ščita ter orožij. Pri tem bodo avtomobili zvečine licenčni, kar je precej nenavadno za tako sorto špila. Obljubljajo tudi razdeljen zaslon za 4.

Aktualne posebne izdaje nekaterih iger

Raveer in njegovi bratje po zbiralništvu, pozor, na vidiku je nova roba! V času branja bi že moral biti na voljo posebni **Mass Effect 2**, ki v plehnati škatli prinaša 48-stransko slikanico, prvo cifro stripa, dokumentarec o nastajanju in z dodatnimi oklepi ter orožji oplemeniteno igro. Za PC košta 50 EUR, 65 za xbox 360. Kasneje ta mesec bo sledila tako imenovana lovska izdaja Segine akcijade **Aliens vs. Predator**.



Najbolj izstopajoča stvar bo gumijast ksenomorfni mladič oziroma obrazni posiljevalec, dodani pa bodo še našitek, 3D-slikica in strip. V digitalni planjavi bo darilo četvorček večigralskih kart, a zanje že vnaprej povedo, da bodo sčasoma dostopne tudi drugim igralcem. Cena bo kakih 80 EUR. Podobno postavko bo prav tako nosila omejena serija igre **Final Fantasy XIII**. Na žalost v njej ne bo nič trodimenzionalnega, recimo figurica, marveč le orenk artbook, tatu in zgoščenka s petimi štikli iz igre. Kompleten soundtrack bodo prodajali ločeno. 5. marca izide tudi škatelna inačica umetniške, odlične in večkrat nagrajene pustolovščine **Machinarium**, ki se je uvrstila med igre leta po našem izboru in je bila doslej na voljo le kot dolpoteg. Za petindvajsetaka bodo igri delali družbo CD z muziko, poster in zajetna knjižica s skicami ter slikami iz igre.
V mesecu marcu nato dospe **Assassin's Creed 2** za PC v dveh omejenih serijah poleg običajne, beli (75) in črni (90 EUR). Obe bosta imeli pripasani Eziovi figurinici, enega oziroma tri dodatne kveste, črna pa še zvočno stezo, slikanico in zascenski dokumentarec.
Med vsemi zbirateljskimi inačicami bo najtežji **God of War 3 Ultimate Edition**, ki prihaja v veliki šatulji, taki, v kakršnih stare tete hranijo bižuterijo. Sony pravi, da gre za repliko Pandorine skrinjice, in prepričani smo, da temu veliko Američanov verjame. Kar je vprašljiv marketinški pristop, saj si je ne bodo upali odpreti. Skratka, v paketu bodo bukvica z grafikami, dokumentarec, muzika iz vseh treh delov in dodaten avdio CD s petimi metalskimi komadi, ki jih je navdihnil špil. Za 90 evrov pa to ne bo vse, kajti dodatnosti kanijo biti takisto v sami igri, konkretno drugačen oklep in sedem specialnih arenskih dvobojev. Kratosove figurice, ki drugače obstaja, poleg ne bo. Na nekaterih trgih bo na voljo celo še bolj ultimativna verzija z besedo Trilogy v imenu, ki bo vsebovala še GoW Collection, opisan v tej številki, s HD-nadgrajenima prednodnikoma.
Dobavljivost navedenih omejenk v Sloveniji ni samoumevna. Nekatere bodo prišle po zaslugi distributerja, tavelik GoW pa recimo za podalpski trg ni predviden. Preostane splet ali naši igričarski butiki, ki pripeljejo robo na lastno roko.

Facebook bo postal civiliziran

Koncem leta je Sid Meier nepričakovano obelodanil, da bo nova inkarnacija legendarne Cive zaživela na največjem socialnem omrežju, Facebooku. Glede na to, da smo od tam vajeni predvsem svete preprostočine, je projekt zastavil hudo ambiciozno. Civilization Network, kot se bo igra imenovala, bo nastala na podlagi drkamožne Revolution, ki navkljub enostavnosti ni izgubila globine. Zdaj nameravajo zarezati še ostreje, a hkrati omogočiti res masiven večigralski ekosistem, v katerem boš mogel trgovati s komerkoli, sklepati zavezništva, izvajati volitve, se iti epske vojne in se gnati za povsem novimi načini zmage. Naenkrat ne bo več pomembno, ali si zavojevalec, znanstvenik ali tajkun, ampak, kdo te podpira in kdo ne. To pa je bistvo civilizacije, tako z malim kot velikim C, mar ne? Beta testiranje naj bi se pričelo junija, že zdaj pa nanj čaka na desettisoče oboževalcev. Farmville, pazi se! Mimogrede, na Facebook prihaja tudi prva 3D-streljanka, Brave Arms. Vsi bomo pojedeni.

Dodatka za GTA4 tudi za PC in PS3!

Razširitvi The Lost and the Damned in The Ballad of Gay Tony za Grand Theft Auto 4, ki sta bili doslej dostopni le na xboxu 360, bosta 30. marca prišli še na PC in playstation 3. Tržili ju bodo v fizični, ploščkovni obliki kot skupno samostojno zbirčico GTA4: Episodes from Liberty City in kot ločena izdelka v spletnih trgovinah Games for Windows Live ter Playstation Store. PC-verzija bo imela večigralsko podporo 32 sodelujočim, izbiro višjih ločljivosti in verjetno kakega ekstra hrošča, drugače pa naj bi razlik ne bilo. Cena posamezne epizode bo najverjetneje znašala 15 do 20 evrov, ploščka med 30 in 40. Kot vemo iz opisov v Jokerjih 188 in 196, se The Lost and the Damned bavi s podvigi motoristične bande, dočim Balada spremlja črnskega povzpetnika, ki se udinja pri gejevskem lastniku nočnih klubov. Od katerih se en ne imenuje Blue Oyster. Prvi dodatek je boljši od drugega, toda oba sta gotovo vredna igranja.



Kmalu nova doza elektronskega Magica

Magic: The Gathering se poleg na mizah vse bolj udomačuje na zaslonih. A medtem ko sta Magic Online na računalih ter Duels of the Planeswalkers za xbox 360 virtualni kvartopirščini, bo prihajajoči MTG: Tactics prišel na dan z drugo barvo. V njem ne bomo premetavali navideznih kart, ampak bo občutek klasično igrarski. Šlo bo za potezno strategijo, kjer bodo pošastki in uroki predstavljeni v treh barvitih dimenzijah. Snov bo črpala iz Magicove razbrazdane mitologije, tako da si imamo veliko obetati. Če bo vdelan tudi Big Furry Monster, ne povedo. V nasprotju s Planeswalkers bomo imeli pri tvorbi zmagovalne kombinacije veliko več svobode. Kot pri papirnem Magicu se nam bodo na denarnico prisesali razširitveni paketki z bitji in čarovnijami, s katerimi bomo obogatili začetni nabor. Da bodo busterji sestavljeni naključno in se bo zbiralništvu težko upreti, je samoumevno. Igranje bo mogoče v samostojnih zgodbah ali po spletu, obljubljajo celo resno udejstvovanje v turnirjih. Tactics v kratkem pričakujemo za PC, kasneje še za PS3.

Microsoft bo prekinil podporo za xbox

Jup, ugasnili bodo strežnike, ki na Xbox Live poganjajo večigralstvo za naslove na prvi šatulji iks. Nepreklicno, 15. aprila. Menda naj bi jim to omogočilo izboljšati storitve za modernejše igre, torej za X360. Na udaru bodo taki naslovi, kot so Halo 2, Battlefield 2, Call of Duty 3 in Counter-Strike.

FIFA Online prihaja na zahod

Azijske nalinijščine ne premorejo le mavričnih križancev med ljudmi in lisicami, marveč tudi kaj normalnejšega. Že od leta 2006 se na primer igračkajo s spletno inačico EAjeve fuzbalščine, ki jo je založnik tamkaj splovil v navezi z južnokorejskim podjetjem Neowiz. Igra je s pogona Fife 06 sčasoma prešla na tistega s sedmice in dobila ime FIFA Online 2. Sedaj pa so najavili, da jo bomo končno ugledali tudi na zahodu, in sicer njenega naslednika z imenom ... FIFA Online. Oh. Špil bo tekel na oklleščenem grafičnem srčku desetice s PCja, od velikih bratov pa se bo razlikoval zlasti po nižji zahtevnosti, saj so nalinijske Fife (še) preprostejše in namenjene (še bolj) nedeljskim špilavcem. Odprto beto najavljajo za junij.

Simčki praznujejo 10 let



31. januarja 2000 je Will Wright na ogled postavil naslov, ki ga sprva marsikdo sploh ni hotel jemati za igro. Hecne človečke smo namreč zrli med kuhanjem in opravljanjem straniščnih potreb. Nobenih velikih mečev in ratatanja, torej, vsaj v osnovi ne. Toda! Simsi so meni nič, tebi krajo časa urno podrli vse prodajne rekorde in postali sopomenka za tisto, kar igrajo naše punce. Ko so utrujene od Diabla. Ali česa drugega, ehehem. Serija je doživela dve nadaljevanji in imaginarno število dodatkov, prodaja vseh pa je že krepko presegla sto milijonov kosov. Nič ne kaže, da naj bi se norija umirila, saj je trojka tudi lani, šesto leto zapored, prišla na vrh PCjevske prodaje. Ja, World of Warcraft proti Simčkom nima za nagnita orkovska jetra. Wright je ob tem navrgel nekaj hecnih podrobnosti: denimo, da je bil prvi predmet, ki so ga ustvarili za igro, straniščna školjka in da je simovska govorica čorba ukrajinščine ter filipinskih jezikov.

Še ena stripovska nalinijščina

Po tistem, ko se je svoj mmorpg že pred leti odločil producirati Marvel (in katerega razvoj se ne premakne nikamor), so DC Comics rekli 'takle mamo' in konkurentu zakonkurirali s konkurenčno nalinijščino. DC Universe Online bo naphan z liki iz risarij te striparske hiše, ki izdatno sodeluje z razvijalci, proslavljenimi Sony Online Entertainment. Tako so med dizajnerje vštulili svoje znane risarje, kot sta Jim Lee in



J. J. Kirby. Treba je omeniti, da Superman, Batman in ostale legende ne bodo igralni, temveč nam bodo le pomagali v množici junaških izzivov. DCUO jih bo rojeval naključno v ogromnem neprekinjenem svetu in vsak od njih bo štorija zase. Le reševali jih bomo podobno, z veliko uničenega okolja v okviru Unrealovega srčka 3.0, pri čemer bo demolicija strojno podprta. KAPOW! pride na PC in PS3 pozneje letos.

10 Let
www.bolha.com

Javne dražbe
Poslovni prostori
Hiše
Poslovni prostori
Poses
Izračun kredita
Stanovanja
Garaže
Oblazinjeno pohištvo
Hiše
Posesti
Novogradnje
Nepremičninski portal

Vsak dan več kot
33.000
oglasov nepremičnin

Flet 'n' Flet!

Najem Nakup
Prodaja Oddaja

Na Bolha.com
po stanovanje ali hišo!

Novosti:

Vpogled lokacije nepremičnin na zemljevidu, informativni izračun kredita, javne dražbe.

bolha.com
trg mnogih priložnosti

Bolha d.o.o., Stegne 11a, Ljubljana

Sonyjev gibalni igrator šele jeseni

Za Sonyjeve mahalne paličice je bilo najprej mišljeno, da bi se v domovih pojavile 'enkrat spomladi'. Zato smo bili toliko bolj presenečeni, ko je bilo moč na CESu od njih videti natanko nič. Razlog je, da so možje prestavili splovitev na jesen, ko bo skupaj s kontrolerjem prišlo najmanj deset nalašč zanj spisanih naslovov. Igrator se bo sicer razumel z nekaterimi obstoječimi igrami, kot bo Resident Evil 5 Alternate Edition, vendar ti ne bodo njegova kleč. Daljinci, ki so videti kot oprema za signalizacijo na letališčih ali kot nekaj, kar prodajajo v seks šopu, tudi še nimajo uradnega imena. Šušlja se o 'gem' in 'arc', s slednjim nazivom kot najbolj verjetnim, saj ga je v začetku februarja v pregledu svojih napovedi tako poimenoval THQjev prezidente Brian Farrell. Založniki in studiji se za zidovi NDAjev kakopak z njimi igrajo že nekaj časa.

Novi sound blasterji

O ločenih zvočnih karticah ne pišemo pogosto. Kodeki na matičnih ploščah so pač dosegli nivo, ko zadoščajo večini, in razvoj kartičnih rešitev se je ustrezno upočasnil. A nekaj podjetij še ni vrglo pušk v koruzo, med njimi starosta branže, singapurski Creative. Nedavno so najavili dvoje svežih izdelkov: sound blaster titanium HD za v računalo in njegovega zunanjega brata z vmesnikom USB, sound blaster HD. Oba sta izdelana okoli druge generacije procesorja x-fi in se ponašata z impresivnimi specifikacijami. Titanium predvaja zvok v razmerju singal-šum 122 decibelov, kar posega na področje profesionalnih studijskih zvočnih kartic za tristo in več evrov. Prijetno presenečenje je tudi vhodni del na obeh kartah. Zahvaljujoč dobrim analogno-digitalnim pretvornikom in standardnim priključkom znata blasterja kakovostno digitalizirati starejše analogne posnetke. Spet nekaj, kar sicer prištevamo pod naloge profi kartic. Takisto nas veseli, da sta izdelka opremljena s standardnimi bananskimi, RCA- ter vtikački toslink, s čemer odpade potreba po nakupu neumnih Creativovih pretvornikov. Povedanemu prištejmo podporo igričarskim učinkom EAX 5.0, predvajanje sodobnih zapisov dolby trueHD in DTS-HD ter v sodelovanju s THXom razviti softver TruStudio. Novinca sta že naprodaj, in sicer po predvideni ceni 200 evrov za notranjo in 100 za zunanjo izvedbo.

Zrejeni DSi pri pod Alpami marca

Četudi se komu zdi DSi LL s svojima povečanima ekranoma nepotrebna zadeva, gre na Japonskem dobro v promet. V prvih dveh dnevih po izidu 21. novembra lani so ga prodali v več kot sto tisoč kosih in tudi sedaj gredo prodajne številke vštric s tistimi njegovega manjšega bratca, DSija. Stara celina bo napravo, tu trženo pod imenom DSi XL, videla 5. marca letos, Čezlužci pa bodo čakali še kak mesec dlje. Natančne cene še vedno niso obelodanili, je pa po japonski sodeč jasno, da bo veliki brat dražji od DSija.



Itablica je ipad postala

Sedemindvajsetega januarja so bile oči tehnološko osveščene populacije uprte v San Francisco, kjer je potekalo težko pričakovano razodetje Applovega tabličnega računalnika. Prireditev je vodil po dolgi bolezni vidno shujšani, a vitalni Veliko Jabolko osebno, Steve Jobs. Zbranim je razkazal 'magični in revolucionarni' ipad, ki je na prvi pogled natanko to, kar smo pričakovali. Naprava po fizičnih merah čofne nekje med formata A5 in A4, kar skupaj s skromnimi sedemsto grami teže zagotavlja udobno prenosljivost. Levji delež zgornje ploskve zaseda razkošen 9,7-inčen zaslon z matriko IPS in ločljivostjo 1024 x 768. Displej kakopak rabi kot vmesnik, saj je privzeti način upravljanja večdotikovni, tako kot pri iphonu in ipodu touch.



● Ipad je videti kot sloki iphone, ki je namesto ob džankfudu rasel ob zdravi, krepki kmečki hrani. Ter v mladosti veliko telovadil. S hlodi.

Zanimivo je, da ipada ne poganja Intelov procesor atom, temveč se je Apple odločil za rešitev podjetja ARM. Vdelali so gigaherčni seštevalnik cortex-A9, ki vključuje pomnilniški krmilnik in zmogljivo grafično jedro. Od preostalnika so tu merilnik pospeška, brezžični mrežni vmesnik s podporo standardu n, obvezni bluetooth ter baterija, ki navedoma zdrži deset ur deskanja po spletu, bolščanja filmčkov, čitanja e-knjig, sluhanja glasbe ter sličnih tabličnih opravil. Za mečinsko plat skrbi posebej prilagojen Mac OS X, ki je videti kot mešanica med iphonovim sistemom ter neokrnjeno različico za sadna računala. Ipad zato zmore poganjati vse iphonove aplete iz App Stora, vključno s špili, ki so na večjem zaslonu menda videti precej boljši. V prihodnosti se obeta posebej za tablico spisani softver, ki bo izkoristil višjo ločljivost prikazovalnika in zmogljivejšo železnino. Med vrsticami to pomeni, da bo ipad prenosnim konzolam še resnejši tekmec od igrarsko presenetljivo uspešnih manjših sorodnikov. Izdelovalci digitalne droge PopCap (Peggle) so na ipadom že noro navdušeni.

Prvi odzivi javnosti so mešani. Po eni strani napravo širokoustno hvalijo take živine, kot sta predsednik EA Sports Peter Moore in načelnik Sonyjeve divizije za e-bralnike Steve Haber. Po drugi pa ni malo takih, ki opozarjajo, da je ipad nepopoln. Kritike je slišati čez odsotnost kamere, pogreša se vtičnik mini HDMI za priklop na televizorje, v oči bode odsotnost podpore za spletne vsebine flash ... Takisto je med ljudstvom slišati pomisleke čez vsesplošno uporabnost tabličnih računal. Mnogi preprosto ne vidijo smisla v napravi, ki je videti kot iphone na steroidih. Do neke mere so jamranja upravičena, a mi pravimo, da si tablice zaslužijo čas. Navsezadnje gre za z vidika navadnih smrtnikov novo obliko računal, ki bo preživela ali pogorela predvsem zaradi ustrezne programske opreme. Vsekakor so tablice izhodiščno uporabnejše od UMD-jev in sličnih propadlih zmenetov.

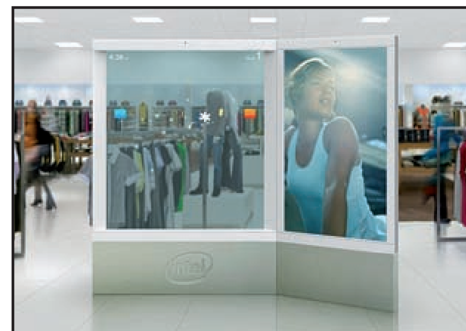
Kakorkoli, ipad bo v osnovni obliki na voljo koncem marca. Uradne cene za Slovenijo niso znane, a sodeč po čezlužnih postavkah bo model s 16-gigabajtno flashevsko shrambo stal 430 evrov, tisti z 32 GB 520 EUR in 64-gigabajtnež 600 bruseljčanov. Mesec kasneje bo v prodajo prišel ipad 3G s tretjegeneracijskim mobilniškim vmesnikom UMTS. Njegov namen bo spletno sporazumevanje od koderkoli in ne skrajnje nerodno čebljanje, se ve. Od osnovnih izpeljank bo dražji za kakih 110 evrov.



● Steva Jobsa je prestižna ameriška revija Fortune razglasila za direktorja desetletja.

Intelov holo displej

Ko je govora o holografiji, nas večina pomisli na tri-razsežne podobe v prostoru. Vpliv znamenitih hologramov iz Vojne zvezd in drugih ZF-filmov je močan. A tehnologijo zajemanja in poznejše reprodukcije svetlobe, kar je definicija holografije, uporabljajo v mnogo širše namene. Na njeni podlagi so izdelane nalepke za potrjevanje pristnosti izdelkov, napisi na pomembnih dokumentih, kot so potni listi, po novem pa še prosojni stekleni prikazovalniki. Par jih je bilo v nedelujočem stanju moč videti že na CESu, par dni po koncu sejma pa je svojega obelodanil Intel.



● Priti zna dan, ko nam bodo v trgovinah namesto ljudi stregli taki holo kioski. Brrrr.

V sodelovanju z Microsoftom so razvili holografsko postajo z zaslonsko diagonalo čez dva metra, ki je namenjena trgovinam, bankam, letališčem in sličnim javnim ustanovam. Glavni displej je sestavljen iz stekla ter tankega holografskega medija in podpira upravljanje z dotikom. Namenjen je poosebljenemu podajanju informacij, svetovanju in interaktivnemu kupovanju. Postaja si pri tem pomaga z vdelano kamero, s katero ocenjuje spol ter starost uporabnika ter temu prilagaja pokazano. V prvi vrsti oglase, ki jih suče sosednji LCD-zaslon, kakopak. Kibernetsko oko nadalje zaznava okolico, česar uporabnost je Intel demonstriral s trgovskim primerom. Človeček z dotikom izbere predmet, ki ga vidi na polici za zaslonom, nakar mu ta servira vse potrebne podatke in celo omogoči takojšen nakup. S par strateško razpostavljenimi holo displeji bi tako bilo moč pokriti zelo velike prostore, kar bi zmanjšalo potrebo po številu zaposlenih. Lastnikom štacun je to ziher všeč, uslužbencem pa manj.



izjemna procesorska moč
zmogljiva grafika

Procesor:	Intel® Core™ i5-750M 2,66 GHz
Trdi disk:	1 TB SATA2 64 MB
Pomnilnik:	4 GB DDR3 1333 MHz
Grafika:	ATI® Radeon™ HD5770 1 GB DDR5



Wii Fit™

Wii dodatek
Wii Fit Plus with Ballance

Dodanih je 21 povsem novih vadb, s čimer boste imeli skupno na voljo kar 69 različnih treningov. Vključene so tudi številne zabavne igre, kot na primer rolkanje in ritmični Kung Fu.

89,99 €

BOF

Računalnik
BOF Zzero

DL DVD/RW zapisovalnik. GigaLAN, DVI, HDMI, 2x eSATA, 4x USB2.0, VGA. Napajalnik 550W. Garancija 2 leti.

789,99 €

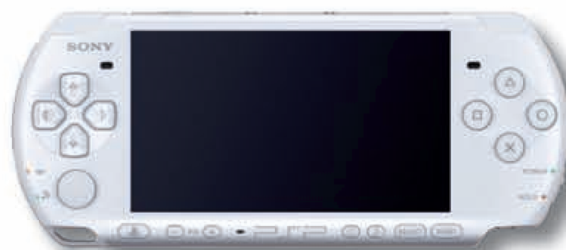
Wii™



Igralna konzola
Nintendo Wii Sports Pack

Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger, brezžični upravljalec Wii remote in Wii Nunchuck.

209,99 €





PSP™

Prenosna igralna konzola
Sony PSP 3004

Playstation prenosna konzola PSPS3004 ponuja poleg igranja iger še brskanje po spletu, gledanje filmov in slik. Z vgrajenim mikrofonom omogoča komuniciranje s prijatelji in znanci preko Skype-a ali drugih komunikacijskih programov. Je idealna za krajšanje časa na poti, doma ali na počitnicah. Na voljo v črni, modri, rdeči in beli barvi.

154,99 €



BIG BANG *vedno nekaj novega*

PANDORA OŽIVLJENA

Divja princesa modre polti jezdi krilatega kuščarja, pod njo planet, naphan z bleščečimi drevesi, med katerimi žarijo oči čudovitih, nevarnih bitij. Zmajski kreaturi se podita okoli gromozanskih skal, ki lebdijo v meglicah, njuna jezdeca se igrata nevarno igro ljubezni. Ko se spogledata, bi najraje segli z roko in se ju dotaknili. Kontejnerus razišče, zakaj filmska iluzija iz Avatarja še nikoli ni bila tako blizu resničnosti.

Če bi namesto v nabito polni kinodvorani sedeli na režiserskem stolčku Jamesa Camerona, bi bil čarni občutek gotovo čisto drugačen. Dogajal bi najbrž le največjim tehnofilom, medtem ko bi ostali nejeverno zijali v igralce z zelenimi pegami po obrazih, oblečene v črn neopren in s čeladami, na kateri so nalepljena plastična ušesa. Sam Worthington in Zoe Salanda, ki sta posodila glas in stas plavokožnima bitjema iz plemena Na'vi, jezdita kovinsko napravo, ki spominja na slabo izdelanega mehanskega bika za zabavo kmetavzov v teksaških lokalih. Okoli njiju so nanizani snemalci, ki vihtijo visokoločljivostne kamere in spremljajo vsak njun gib. Toda na ekranih, v katere strmi James Cameron, se riše nekaj mnogo bolj podobnega temu, kar projektor zliva na platno kinodvorane. Namesto našemljenih igralcev se kažeta visoki modri postavi, namesto mehanske naprave pod njo plahuta furija in kjer je prej bilo ogrodje studia, je zdaj velika rjava skala. James, vprašanje, če smem: "Kje skrivaš Pandoro, model?!"

Pandora zamišljena

Ko je James Cameron leta 1994 končal film Resnične laži, si je oprtal prvo kopijo in odrčal v Anglijo, da si v kleti lične podeželske hiše skupaj s še enim režiserjem ogleda končni izdelek. Ta ni bil nihče drug kot Stanley Kubrick, ki je bil nad posebnimi učinki izjemno navdušen in je hotel izvedeti vse podrobnosti. Cameron je mojstru z največjim veseljem ustregel. Tako mu je vsaj malo vrnil uslugo, ko je kot mulec pobiral čeljust po ogledu Vesoljske odiseje 2001, filma, zaradi katerega si je sploh zaželel postati režiser. Beseda pa je stekla še o enem projektu, ki takrat še ni imel naslova. Kubrick je bil nad zamislijo očaran, vendar je izrazil dvom o uresničljivosti slišanega.

Kmalu po tem izletu je James napisal osemdesetstranski osnutek za film o spopadu med človeškimi prišleki in prebivalci tujega planeta. Registriral je ime in s scenarijem pomahal studiu 20th Century Fox. James je suvereno zatrdil, da potrebuje okoli sto milijonov dolarjev, šefi pa so mu prijazno razložili, da bi film koštal štirikrat več še pred snemanjem, dočim tehnologija zanj itak ... no, še ne obstaja. Jim (kakor ga kličejo prijatelji) je zato svoje načrte dal na stran in se zadovoljil s tem, da je iz zgodbe o veliki ladji, za katero smo vsi vedeli, da bo končala na dnu morja, ustvaril finančno drugi najuspešnejši film vseh časov, pobasal enajst oskarjev, med zvezde izstrelil Leonarda DiCapria in povzročil prisilne renovacije kinematografov, kjer so morali zaradi cunamijev solz adolescentk menjati talne obloge.

Po titanskem uspehu so mu bila na stežaj odprta vsa vrata. Toda James je zavil z režijske poti, kajti njegova ljubezen do sedme umetnosti se je vedno tesno objemala s fanatizmom do tehnologij. Nič čudnega, saj je najprej študiral za inženirja in šele kasneje presedlal na premične slike. Tri leta je sedel v Nasinem svetovalnem odboru in snemal podvodna dokumentarca Ghosts of the Abyss ter Aliens of the Deep v 3D. Posnetke je pokazal še eni legendi, guruju posebnih učinkov Stanu Wilsonu. Ta je leta 1986 za mojstrovino Aliens po Jamesovih skicah med drugim naredil štirimetrsko lutko matere pošastnih, sluzastih tujcev, ljubkovalno imenovane The Bitch, za katere premike je bilo zadolženih kar šestnajst ljudi. Podobnost Avatarjevih vozil s tistimi v Aliens (in Terminatorju) ni naključje, če vemo, da James večino konceptov za bitja ter mehanske naprave v filmih naredi sam.

Po ogledu materiala in menjavi spodnjega perila je Stan zabičal Cameronu: "Nehaj s temi projekti in naredi film v tej tehnologiji. Naredi svojo Vojno zvezd!" Jamesa je prepričal šele Peter Jackson z realističnim Golumom. Ko je v kinu videl to spako, je vedel, da je nastopil njegov čas. Leta 2005 je tako oznanil, da je odpihnil prah s projekta, ki ga je poimenoval Avatar. To, da je Jim v prvi vrsti ljubitelj tehnologij in šele nato pripovedi, se v njegovih filmih zrcali jasneje kot pohota na obrazu rumenooke Neytiri. (To ni samo moje pobožno svinjanje, režiser sam je rekel, da si jo mora občinstvo želeti pokavsati.) Zgodba Avatarja je zelo preprosta – Pokahontas, ki se sprehaja po dolini klišejev in z dreves arhetipov nekritično pobira jabolka predvidljivosti. A skozi štorijo žge žarek etične drže, ki je recimo Frediju Millerju med režiserji blockbusterjev, Michaelu Bayu, neznan, Cameron pa se nam vsaj trudi nekaj povedati. Zlasti pa pokaže. Veliko pokaže. A kaj natanko se je spremenilo v desetih letih, da je produkcija Avatarja nenadoma stekla?

Pandora osnovana

Da dandanes posnamete prizor na domačem vrtu, potrebujete mobilni telefon. Če se stvari lotite malo bolj resno, zadostujejo kamera, mikrofon in kakšna luč, da ni v temi vsaka krava črna. Avatar pa se odvija v prostorih, ki v resnici ne obstajajo, medtem ko jih naseljujejo bitja, ki v realnosti nimajo mesta. Računalniška animacija take zagate seveda reši z lahkoto. Toda tretjino filma so posneli v tako imenovani 'živi akciji', torej s kamero, igralci in scenografskimi elementi. Vsaka scena te tretjine je sestavljena iz treh prvin. To so performance capture oziroma zajem gibanja, kjer so posebne kamere posnele sleherni premik in obrazno mimiko igralcev ... virtualne kamere, ki je pomagala Cameronu, da je skoznjo videl Pandoro in Na'vije tam, kjer jih v resnici ni ... ter simul-cama, ki je združila virtualno kamero in kamero PACE fusion 3D, s čimer je omogočila najbolj napredno zlitje tridimenzionalnosti in animacije doslej.



Na'viji so levičarji (kot James Cameron sam) in imajo po štiri prste na rokah, medtem ko imajo avatarji pet prstov, saj so križani s človeško DNK. No, stopala imajo nezgrešljivo humanoidna in so kot taka žgoča polemika na avatarskih forumih, saj so mnogim fanatikom neprivlačna.

Vsak od teh postopkov je ljubiteljem fantazijskih spektaklov in računalniških iger dobro poznan. Navidezna scenografija je prvič podprla Keanuja Reevesa, da je v Matrici namesto enega in pol obraznega izraza iz sebe iztisnil tri. Tisti, ki so naredili eno večjih življenjskih napak in s polic Mladinske knjige kupili pregrešno drago konzolo atari jaguar, so leta 1995 prisostvovali prvem motion captureju oziroma tehnologiji zajemanja gibanja v igri Higlander: The Last of the MacLeods (igrali so jo samo avtorji, njihovi sorodniki in Sneti). Postopek so nadalje izpopolnili filmi Roberta Zemeckisa, kot je Polarni ekspres. 3D-tehnologijo so 'izumili' pred stoletjem in jo pridoma zlorabili v petdesetih letih prejšnjega stoletja, da bi dodala čar in nehoten glavobol B(bednim)-filmom o vesoljcih in lezbičnih vampirkah. Več o trideju izveste v vedežu v Jokerju 194 ali na stranki, id članka 6288.

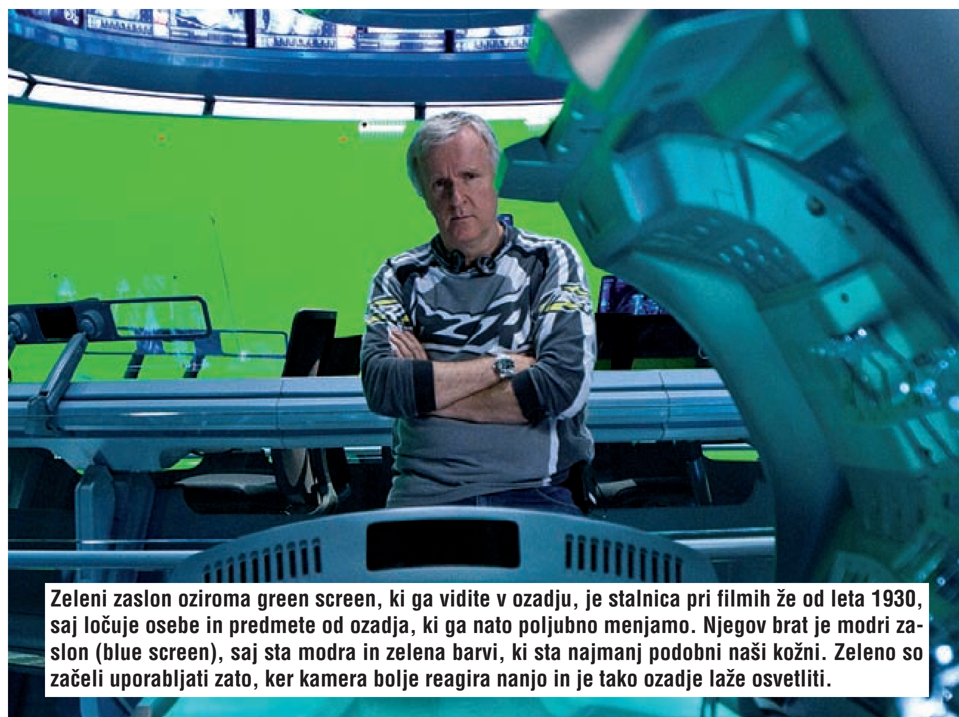
A navedene tehnologije so bile do Cameronove intervencije dosti nerodne. Gospodar Prstanov je sicer izkoriščal navidezno scenografijo, vseeno pa je imel na voljo Novo Zelandijo kot lažni Srednji svet, medtem ko je navidezno kamero uporabil le v nekaterih prizorih. Pri trolu v grobnici škratov, recimo. Zemeckisovi filmi so v bistvu računalniške animiranke, kjer je posneta obrazna mimika tista, ki pomaga animatorjem, da se Tom Hanks spakuje bolj realistično. 3D pa je bil do sedaj bolj kot ne cirkuška atrakcija, saj nihče ni niti znal, niti hotel izkoristiti njegovega kreativnega potenciala. Snemanje za učinek globine pa je neroden postopek, kjer moraš dve kameri s preračunavanjem postavljati v pravilen kot. Do nedavnega so bili taki filmi povrhu še tržno neprivlačni in če studiji ne vohajo denarcev, jih ne posodijo. Le samooklicani kralj sveta jim je lahko zvil roko, saj je pogruntal, da je končno pričel čas, da vpreže divjo tehnologijo in iz nje naredi kultiviranega žrebca. Samo nekdo se je moral prvi povzpeti nanj.

Pandora zajeta

Neytiri z nejevero strmi v Sullyja. Ko dokončno dojame, da je izdal njeno pleme, se njen izraz spremeni. Najprej je užaljena, nato besna, hkrati pa neutolažljiva. Kot lik Neytiri sicer ostaja na nivoju filozofije Špele Grošelj z dodatkom patosa Milene Močivnik. A obraz govori to, česar Cameron kot lesen pisec dialogov ni mogel zafrkniti. Tovrstna čustvena stanja na teh hecnih modrih paličnjakih so zame največji dosežek Avatarja. Tudi James se je zavedal, da mora tu narediti največji korak: "Če bi igralce pomalali v plavo in jih dali tekati v gozd, bi bilo vse skupaj bedno," je dejal v enem od intervjujev. Na vsak način pa se je želel izogniti nečemu, kar je med animatorji znano kot 'uncanny valley'. To morda najboljše prevedemo kot srhljivi dol, bolj razumljivo pa je, če uporabimo izraz nespodobna podobnost. Gre za točko približevanja humanoidnim potezam obraza, kjer se človeška obrazna mimika na nečloveškem telesu v nekem trenutku zaradi podobnosti zdi ... srhljiva. Izraz uncanny valley je kompliciran in teoretične sorte, ampak robotiki in animatorji ga zelo dobro poznajo. Na'viji so bili tako na meji med tem, da bi bili čisto navadni sloki smrkci, računalniško animirani in naknadno postavljeni med žive igralce, ki bi se nanje zato odzivali ustrezno neprepričljivo. Če bi zgolj pofarbali glumce in jim nalepili kartonasta ušesa, bi hitro prestopili tanko črto med bizarnostjo in cenenostjo. V vsakem primeru pa bi trpela identifikacija z gledalci.

Še pred snemanjem so animatorji igralce zato zaprli v kovinske krogle, obložene z lučmi in fotoaparati, ki so zajeli njihovo vsako potezo obraza iz vsakega možnega kota. Tako je nastala osnova, na kateri so zasnovali prve animirane modrokožce in iz njih izdelali statična navizdezna okostja. Nato so dve leti trdo delali na grafičnih osnutkih Pandorine flore in favne, s čimer so dobili temelje navidezne scenografije. Da so obrazi Na'avijev zaživeli, je zasluga enostavne čelade, ulite po modelu posameznikove glave. Iz nje štrli kamera s širokokotnim objektivom, nameščena pred akterjevimi usti – tako kot mikrofon, ki ga uporabljajo voditelji prireditev, da jim ga ni treba držati v roki. Ta kamera je beležila vse, tudi najmanjše gibe obrazov in jih pretakala v računalnike animatorjev, ki so Na'vijem vdihnili življenje. Vsak igralec je imel poleg čelade telo polepljeno z markerji oziroma označevalniki, pikicami, ki označujejo ključne premikajoče se dele telesa. Ko se oseba giblje, se gibljejo tudi pozicije teh pikic, ki so lahko iz odsevnega materiala ali pa so naprednejše LED-diodice, ki same sevajo svetlobo. Na podlagi spremembe pozicije, ki jo kamera zajame, animatorji poženejo prej omenjeno navidezno okostje, da oponaša premike živega igralca. Velikost studia jim je omogočila, da so zajeli ne samo igralce, temveč tudi premike konj, ki so kasneje skozi animacijo postali šesteronogi žrebci Pandore, ter frčanje igralcev po zraku. Na'viji tako niso le računalniške animacije z glasovi zaresnih igralcev. So, hah, njihovimi animirani avatarji, ki se premikajo, čustvujejo, bojujejo, skačejo in objemajo kot meseni dvojniki.

Da smo se lahko vsi po malem zaljubili v Neytiri, so animatorji studia WETA, katerega šef je Peter Jack-



Zeleni zaslon oziroma green screen, ki ga vidite v ozadju, je stalnica pri filmih že od leta 1930, saj ločuje osebe in predmete od ozadja, ki ga nato poljubno menjamo. Njegov brat je modri zaslon (blue screen), saj sta modra in zelena barvi, ki sta najmanj podobni naši kožni. Zeleno so začeli uporabljati zato, ker kamera bolje reagira nanjo in je tako ozadje laže osvetliti.



Zračna bitka je bila izjemno zahtevna in da tako para spodnjice, je bilo potrebnih od 5 do 50 milijard poligonov. Vsega skupaj so ustvarili 21 različnih kreatur, končna številka pa se je z variacijami povzpela na 68. V najbolj zahtevnih fazah je na filmu naenkrat delalo tudi 900 ljudi – toliko, kot jih šteje občina Hrastnik.

son, njene obrazne izraze obdelovali več kot leto dni. Vsaka sličica akcije, torej ena štiriindvajsetinka sekunde, je zahtevala 30 ur renderiranja. Vsaka minuta materiala je zasedla 17,28 gigabajtov, vseh podatkov pa je naneslo za petabajt, kar je tisoč terabajtov. Za primerjavo, Titanic jih je ponucal dva terabajta. Avatar se je tako skupaj z Jacksonovim King Kongom in, presenetljivo, Emmerichovim Dnevom neodvisnosti prepričljivo zavihtel na tron števila posebnih učinkov, katerih številka se je ustavila pri tri tisoč. Vojna zvezd: Novo upanje jih ima okoli tristo, druga Matrica nekaj čez tisočaka, Kraljeva vrnitev blizu dva tisoč.

Pandora uresničena

Ko se Jake Sully prvič zbudi v telesu pripadnika plemena Na'vi in omotičen vstane, naredi štalo v bazni ambulanti in kopica doktorskih človečkov se mora izogibati njegovim nerodnim dolgim okončinam, s katerimi mahedra. Da bi igralci, posebej pa Cameron sam, imeli lažjo predstavo, kako bodo računalniško ustvarjeni liki postavljeni v prostor in kako bodo delovali v odnosu z mesenimi igralci, je Jim po 'bazenu za zajemanje čustev', kot ga sam imenuje (po domače je to velik snemalni studio), pohajkoval s kamero brez objektiva. Njeno oko je namreč skrito v notranjosti računalnika, številne kamere pa so razporejene po vsem studiu, da sproti gradijo sliko, ki si jo Cameron zaželi videti na svojem ekranu. Zapleteno? Predstavljajte si, da igrate Tomb Raider in obračate gospodično Croft po svoji volji, s čimer razkrivate prostor okoli nje. Na podobnem principu deluje virtualna kamera, kar je navsezadnje izraz, poznan iz iger, le da je vezana na specifičen, obstoječ prostor. Druge kamere pa vanj ne postavljajo le računalniško ustvarjenih predmetov, scenografije in likov, marveč tudi človeške igralce. S tehnologijo zajemanja premikov in emocij tudi oni dobijo svoje mesto v navideznem prostoru. To tehnologijo so za klanje temnopoltih zombijev na primer izkoristili ustvarjalci špila Resident Evil 5.

In zdaj seštejte vse to. Za prizor, kjer se gigantska modruna preganjata po gozdu, so morali najprej ustvariti grobo navidezno scenografijo, da sta igralca in James vedeli, kje se gibljeta. Nato so vse skupaj v realnem času zajemali v računalnik, ki je sproti prenašal gibanje mesenkotov na animirane modele Na'vijev. Drobne kamere pred obrazi igralcev so snemale vsak premik ustnic in trepetanje vek, več deset visokoločljivostnih kamer je pomagalo pokrivati slehерni kot njunega premika. In ko so akterji že odšli v prikolice na zaslužen počitek ter golido pomirjeval, je James nadaljeval z režijo, kajti prizore, ki so jih že filmali, je bilo z virtualno kamero mogoče posneti še enkrat, iz drugega zornega kota, kot bi v dirkačini stisnil replay in spreminjal kot pogleda.

Pa je bilo vse to Jamesu dovolj? Na-a. Sliki se je odločil dodati še tretjo dimenzijo. Kako se reče 'sveti drek' po na'vijsko?

Pandora poglobljena

Svoj svet vidimo v treh dimenzijah, ker sta naši očesi oddaljeni eno od drugega za nekaj centimetrov. Tako možgane hranita z različnima slikama, ki se zlijeta v eno in občutek prostora je tu. Da dosežemo 3D-učinek na filmu, potrebujemo dve kameri, ki simulirata položaj oči, in nekaj, kar prinese okoli možgane, da ti sliki združijo. Temu so namenjena posebna očala, ki na različne načine dovoljujejo dostop do samo ene izmed dveh slik, ki sta projicirani na platno. Slike vstopajo skozi eno in drugo oko, nakar jih naši možgani povežejo in tako dobimo občutek globine.

Pred petimi leti je Cameron uletel k tipu po imenu Vince Pace, vodilnemu čarovniku na področju 3D-kamer, in si zaželel lahko napravo, s katero bi lahko snemal v treh dimenzijah iz roke. Skupaj sta zgruntala PACE fusion 3D, kamero z dvema objektivoma, ki sta oddaljena približno toliko kot naši organski okularji. V času pred digitalnim zajemom slike to ni bilo mogoče, saj bi taka kamera potrebovala dvojni in popolnoma usklajen sistem traku ter bi bila pretežka in preveč okorna. PACE fusion 3D pa je zaradi digitalne tehnologije dovolj lahka, da si jo lahko snemalec oprta in z njo bega po studiu. Tako sočasno zajema ločeni sliki skozi objektiva, ki se, pazite to, premikata skladno s premikanjem osebe ali predmeta, ki se kameri približuje! Če si pred nos postavite prst in se osredotočite nanj, boste ozadje videli nejasno. Če pa boste zapazili hudo blondinko, ki bo deset metrov stran opletala z dekoltejem, boste takoj 'preklopili' nanjo. Tedaj bo vaš prst postal nejasen. In se če bo bejba napotila proti vam, se bo vaše oko prilagajalo njeni poziciji.

Doslej so kamere oči 'oponašale' tako, da so z različnimi objektivi in spremembo zaslonke simulirale globinsko ostrino, ki nam pove, kakšna razdalja v sliki je ostra. Človeško oko selekcijo kajpak opravlja intuitivno, direktor fotografije oziroma snemalec pa mora upoštevati zaslonko, razdaljo objekta od objektiva in goriščno razdaljo, da doseže različno globinsko ostrino. Če recimo vozite avto in volan držite na vrhu, bodo skozi vaše oči roke v tako imenovanem prvem planu, vi pa se boste osredotočali na cesto pred sabo. Da bi isti učinek dosegli v filmu, je treba roki 'pustiti' izven fokusa. PACE fusion 3D je taka posebnost zato, ker zaradi simuliranja očesa postavi v globino tiste stvari, ki jih v resničnem življenju dojemamo kot oddaljene oziroma približane. V Avatarju je včasih neostra kaka bilka trave in zdi se, da izstopa iz platna, v drugem planu v ostrini jasno vidimo modra bitja, ki šetajo po gozdu, v ozadju pa se izven fokusa pnejo



Na'viji imajo dvakrat večje oči od nas, širše nosove, izbočeno čelo in ušesa nasajena više, kar so morali upoštevati pri animiranju. Tehnologija se imenuje FACS (Facial Action Coding System) in so jo razvili za analizo obraznih mišic Andyja Serkisa v King Kongu. Za Avatarja so jo močno dodelali.



Leta 1941 je Orson Welles v Državljanu Kanu revolucionarno uporabil globinsko ostrino, Disneyjeva Fantasia iz 1940 je bila prva risanka s prostorskim zvokom, 1998 je bil The Last Broadcast prvi film, distribuiran digitalno (ni vreden ogleda), Polar Express 3D pa je dvatisoččetrtega zaslužil štirinajstkrat več od svojega neglobinskega dvojčka. Avatar vse to leta 2009 spravi v nove višave in prebije čarobno mejo dveh milijard prisluženih zelencev.

mogočne rastline. Kot bi sami ležali na travniku in opazovali prizor. In če se spomnite velike bitke pred drevesom, je raba ostrine in neostrine mojstrska.
Privlačnost Avatarjevega tri-deja ni v tem, da ti iz platna v obraz stalno skačejo stvori in roboti. Bistvo je, da svet na platnu ukroji po kriterijih naših oči. Če vemo, da je oko eden najbolj kompliciranih organov, katerega zapletenost imajo mnogi kreacionisti za dokaz obstoja Boga, je ta dosežek vreden občudovanja. Najbrž nisem edini, ki prvih petnajst minut filma ni prebral niti enega podnapisa, ker je bilo enostavno nemogoče prezreti, da se je pred mano odprl nov svet. Sicer zelo podoben temu, ki ga poznam, a hkrati čudovito drugačen. Dobro, niso umanjkali bukovci, ki so na Facebooku po ogledu Avatarja zapisali, da si želijo resnično življenje v 3D. Neumna izjava, ki pa je po svoje razumljiva. Tako dobre simulacije tega, kar zmorejo naša naravnost popolna zrkla, še ni bilo.

Pandora občutena

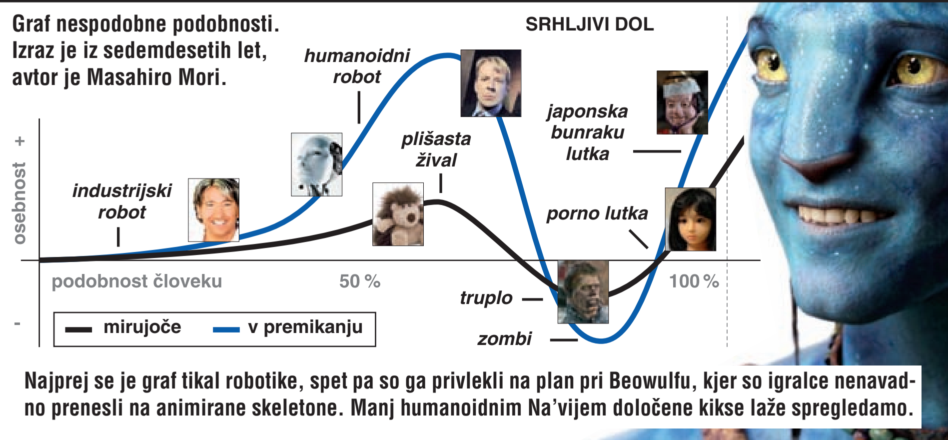
Okoli Paula Frommerja, drobnega plešastega profesorja lingvistike, sedijo igralci in švicajo na ful. Paul jim na tablo piše besede v jeziku, ki izven sobe, v kateri so, ne obstaja, in jim teži, da ponavljajo za njim: *"Kaltxì. Ngaru lu fpom srak? Pozdravljeni, kako ste?"* Na'viji namreč šprehajo v tisočih besed, ki jih je gospod Frommer izumil nalašč za ta film. Mojster, ki obvlada francoščino, latinščino in hebrejščino, sicer priznava, da jezik še ni tako napreden kot klingonščina, v katero je celo preveden Hamlet. A veliko je odvisno od fanboyev, ki bodo jezik peljali dalje. Da bo lahko Janezek na naslednji ZF-konvenciji očaral modro teto z umetnimi dreadi, bo moral obvladati spreganje glagolov glede na čas in namen, ne pa glede na spol in število, in vrivati medpone. Namesto *taron* (kar pomeni loviti) bo tako izustil *tolaron* (biti lovljen), da bo geekici razložil svoje predatorske namene.
James pa igralcem ni kravžljal le sivih vijug, ampak jih je po svoji stari navadi naprezal še drugače. Za nekaj dni jih je odpeljal na Havaje, kjer so se preganjali po hosti, lovili ribe in plezali po drevesih. Nad tem je bila zlasti navdušena Sigourney Weaver. Zoe pa je celo prilepil rep na rit in jo pomanjkljivo oblekel, da se je lahko bolje 'vživela v lik'. James, ti perverznjak sivolasi, ti! Poleg teh malih 'fizičnih delavnic' so vsi igralci za vloge več mesecev trenirali kot nori. Naučili so se streljati z lokom, vadili borilne veščine in jahali konje.

Pandora zapuščena

Avatar ni revolucionaren, kajti vsaka od uporabljenih tehnologij je že dobro poznana. Hudič pa je, kot vedno, v podrobnostih, saj uporabljeni triki niso še nikoli delovali tako usklajeno in elegantno. 3D-kamera je dokaj majhna, okretna in omogoča povezavo z virtualno kamero, zajemanje čustev pa je najbolj izpiljeno doslej. Kako to, da je sozvočje na takem vrhuncu, je skrivnost in za podrobnosti bo treba počakati na dodatke na laserskih nosilcih. Ti pa žal ne bodo izšli kot debi 3Dja na blu-rayu, vsaj po besedah Dannyja Kana, šefa tehnologije pri 20th Century Fox. Izid Avatarja na modrem žarku namreč planirajo aprila, prve televizorje in sukalnike blu-ray 3D pa Panasonic napoveduje šele za poletje, tako da bi bila izdaja nesmiselna. Dosti več možnosti za prvo mesto ima Ice Age 3D, ki je kot 'neglobinski' blu-ray izšel že novembra, zato bo časovna razlika med izdajama dovolj velika, da bo finančno logična.
V manj spretnih rokah bi lahko Avatar hitro izpadel kot mehek živalski pornič, posnet v Kočevskem rogu. Namesto tega pa smo dobili noro avanturo v neverjetnem svetu, ki je nekatere gledalce tako prepričala, da so padli v hudo depresijo. Nek sedemnajstletnik naj bi celo storil samomor zaradi Wertherjevega sindroma, poimenovanega po glavnem junaku Goethejevega epa Trpljenje mladega Wertherja, katerega prebiranje je v 18. stoletju pri mladih sprožalo podobne občutke. Po treh urah filma sta lahko nenadna odtegnitev in zavedanje o neobstoju Pandore ter Na'avijev dejansko boleča. In čeprav obstaja verjetnost, da gre pri tem za novinarsko raco, je prah, ki se je dvignil in se kar noče poleči – sploh ob vseh nominacijah za oskarja –, dokaz, da se je iluzija prelila v resničnost malce drugače, kot smo vajeni. Naj bo to zaradi tehnologije ali zgodbe, spretnega marketinga ali vsega skupaj, ni pomembno. Avatar prepriča s tem, kar pokaže, če že ne navduši s tem, kar pove.



Bitja s Pandore so sestavljena iz delov resničnih živali in vse je natančno opisano v 380-stranski enciklopediji Pandore (kmalu na policah). Tam lahko preberemo, da ima planet nižjo gravitacijo in zato tako favno, pa da je večinoma pokrit s pragozdom … Ampak dežja v filmu ni bilo videti.



Najprej se je graf tikal robotike, spet pa so ga privlekli na plan pri Beowulfu, kjer so igralce nenavadno prenesli na animirane skeletone. Manj humanoidnim Na'vijem določene kikse laže spregledamo.

NEUTOLAŽLJIVI KLIC MASAKRA

Homeros Snetios znova obišče krajino serije God of War. Tam srdi-ti pol smrtnik, pol božjek krvavo odstranjuje pošasti in odganja psi-hiatre, ki jih privlači njegova totalno osredotočena jeza.

God of War se otvori nenavadno: s samomorom glavnega junaka, mišičnjaškega bojevnika Kratosa. Skrušen od občutka krivde in utrujen od stalnih mor se nekdanji špartanski komandant nič kaj pravomoško odloči, da vsemu stori konec. Zato se z visoke pečine zabriše v Egejsko morje. Fertik maša? Bo sivokožni silak zaradi nenadnega emo prebliska le hrana za galebe?

Jok, brate, odpade.

Kratos je namreč sijajno orodje v rokah starogrških bogov – mogočnih, a krutih, prevarantskih in pohotnih samovšečnežev, ki radi spletkarijo na rovaš drug drugega, zlasti pa smrtnikov na tleh. Kot macola usode je podložen Aresu, bogu vojne, ki ga je v zameno za njegovo dušo rešil smrti v bitki. Glavar mu v meso na rokah zacvre verigi, nanju pritrdi strašni Rezili kaosa (Blades of Chaos) in ga pošlje službovat. Kratos se tako prelevi v klavca, ki seje strah in trepet po ukazu svojega gospodarja. Toda Ares ga z zvijačo pripravi do tega, da pobije svojo družino, ker želi, da bi odvrgel spone smrtništva. Namesto tega Kratos popeni in sklene dogovor z boginjo Ateno: odrešila ga bo groznih spominov na masaker familije, če uniči Aresa, ki napada njeno sveto mesto. Zevs je namreč ukazal, da bogovi ne smejo neposredno obračunavati med sabo, kar zatre želje po res hudem lajtšovu. S tem se začne God of War 1.

Ares na koncu te tretjeosebne akcijske pustolovščine, ki vključuje tako sekljanje kot raziskovanje in reševanje ugank, naposled pade. To se zgodi po mnogih bitkah in ugankah, katerih levji delež čaka v templju, pritrjenem na hrbet titana Kronosa. V njem je skrito ultimativno orožje, Pandorina skrinjica. Shock and awe! A Kratos po izvršbi zadače ugotovi, da je Busheva, ekhm, božanska milost zmikljiva, saj spomini na pokol še živijo. Flop torej v morje. In ko že misli, da je stvar zaključena, ga Atena reši mokrega krepota in mu pove, da bo odslej sedel na izpraznjenem Aresovem prestolu kot novi bog vojne. Jasno: kure, ki nese zlata jajca in kiklopu izkljuva uč, ne gre fentati!

Dobro, si misli soldat, vsaj nekaj. Toda ko na začetku God of War 2 s svojimi svežimi močmi lastnoročno pomaga Šparti v boju proti konkurentom, se zameri praktično vsemu Olimpu z glavarjem Zevsom na čelu.



Ker z God of War od vsega začetka niso merili na otročad, temveč na mlade odrasle, že enica prekipeva od krvi, medtem ko ugledaš tudi gole joške. Sicer smešno poligonaste in plastične, a vseeno. Da so se avtorji še malo lovili, je videti po nekam neizdelani Kratosovi podobi, ki je kasneje postala stilsko dosti bolj dovršena, mestoma tečni samodejni kameri in nadaljevalnih točkah, ki včasih niso razporejene idealno.



Levo je ena Kratosovih nesojenih podob, desno pa ključni človeki serije. Zgoraj je David Jaffe, vodja prvega dela; v sredini otroškofrisni Cory Barlog, ki je krmilo nadaljevanja prevzel po službi vodstvenega animatorja v GoW1; in spodaj predstojnik trojke Stig Asmussen, prej takisto grafik.

Starec ga spravi ob moči, seveda s prevaro. Čaka ga nova trnova pot, na kateri upleni zlato runo in se poveže z bajeslovnimi titani. Te je božja banda pod vodstvom starega belobradca zaprla v večno ječo, zato so majčkeno zamerljivi. V družbi z njimi bo Kratos pojezdil nad Olimp v prihajajočem tretjem in hkrati zadnjem delu sage.

Tako pravi skrajšana zgodba krvavega, žmohtnega, spektakularnega in še danes jako igralnega maščevanja, ki se je začelo leta 2005 na playstationu 2. Dve leti kasneje se je z God of War 2 nadaljevalo na taistem sistemu ... nato z GoW: Chains of Olympus na PSPju odžebralo predzgodbo ... na mobilnih telefonih z GoW: Betrayal zapolnilo luknjo med enico ter dvojko ... naslednji mesec pa v težko pričakovanem God of War 3 naskoči PS3. Če bi rad obnovil spomin ali prvič izkusil enico in dvojko, lahko to storiš na PS2, zakurblaš emulator ali ju ubodeš v God of War Collection za PS3, kjer je grafika zadegana v visoko ločljivost. Opis zbirke najdeš na sosednjih straneh.

Utelešenje razpizdenosti

Te dni je strašno razvpit nivo v Modern Warfare 2, kjer lahko s šmajserjem postreliš celo letališče civilistov, če ti zapaše. Vendar je to le odmev gnusnosti, ki si jih privošči Kratos. V GoW1 denimo prosečega nesrečnika v kletki skozi več obračunov s sovražniki počasi speha do žrtvenika, nakar sproži mehanizem, ki ubožca scvre v plamenih. Šele tedaj so bogovi zadovoljni in odprejo vrata, kar je po svoje bolj strašljivo od norosti v Manhuntu. Ali pa uleti na mestni trg, po katerem kot kure brez glave letajo nedolžni ljudje v paniki, ker dvestometrski Ares gazi njihova prebivališča. Vsi izhodi se tedaj zaprejo in pojavi se ogru podobna nakaza z gorjačo, ki se spravi nad našega silaka. Ta mlati po pošasti in se umika, a če nisi spreten, ti ne preostane drugega, da za vračanje energije sekljaš na kose vreščeče ljudi, iz katerih letijo zeleni pljunki dodatnega življenja. Tako uprizoriš masaker epskih proporcev, kjer kri radostno šprica iz cepetajočih gejzirčkov.

Kratos se glede tega ne sekira. Je namreč jako enodimenzionalno bitje, ki so mu etika, morala in vsakršna kompleksnost španska vas. Možak je protiutež klasičnim dobričinam, ki se v igrah tolikokrat gredo reševalce sveta, s čimer seže v drugo skrajnost. Tako je osredotočen na maščevanje Aresu, da se je pripravljen brez pomisleka okopati v črevih neštetih vojščakov, zveri in mimoidočih, kar znajo drugi bogovi izkoristiti. Ne filozofira, ne bara, ne razglablja. Kar mu stoji na poti, se umakne ali umre. Svojega imena nima po naključju, saj grška beseda κράτος pomeni moč (demokracija – demos + kratos -> moč ljudstva). Je simbol sile, sle in destrukcije, kanalizator frustracij in odsev glavnega dizajnerja GoW1, Davida Jaffeja. Tega si nisem izmislil jaz, to so njegove besede.

Jaffe je eden od opaznejših porednežev špilavske industrije, saj najprej blekne in potem pomisli. Kar najraje stori tedaj, ko ima pod kapo vsaj pet viskijev. Kratosa si je okrog leta 2003, ko je God of War začel nastajati, tako nalašč zamislil kot slaboritneža, čigar sleherno vlakno rjove »JEBI SE!« Najprej sploh ni vedel, kako naj bi bojevnik izgledal, in je skupaj z risarji tipal v temi. Padale so razne ideje, od oklepljenega viteza prek hrusta z dojenčkom na hrbtu do stripovskega superheroja s plamenečimi lasmi. Skupna točka vseh ponesrečenih slik je bila, da so imeli na sebi preveč robe, ki je prekrivala tako telo kot obraz, kar je onemogočalo, da bi bil srd stalno na očeh. Ko pa je dizajner Charlie Wen pri žrtju burgerjev na prtiček narisal obrise sedanjega Kratosa, je Jaffe takoj rekel: "To je to!" Ostalo je piljenje do sedanje podobe antijunaka, ki se ti takoj zapiše v spomin in je svetlobna leta pred generičnimi herojčki iz rutinskih sorodnic.

Kratos je antijunak po meri tistih, ki imajo, oprostite moji francoščini, poln kurac solzavih pozitivcev. Zlasti pa onih, ki ljubijo občutek moči. Kajti čeprav ima fižolčkaste možgane, težko ne uživaš v veletoku testosterona in adrenalina. Silak ima na frisu nenehno vsaj namrščen, če ne kar grozeč izraz, in vsaka njegova basovsko odgrčana beseda puhti od ihte. Nič nenavadnega, saj igralec TC Carson, ki mu posoja glas in bi lahko dubliral kot zamenjava pevca Sepulture, pove: "V sebi imam veliko jeze, ki jo mirim z meditacijo." Model je drugače suhljat črnec, ki o igrah nima pojma.



Špartanec Kratos je sin fukaško našpičenega Zevsa, glavarja Olimpa, in zemeljske matere. Jeznoriti očetomor mu nikakor ni tuj.

IZREZANOSTI

Prvotna vizija v glavi Davida Jaffeja je bila zelo široka in čeprav so je v God of War 1 naposled uspeli vključiti dobršen del, so nekaj reči enostavno morali izrezati. Ukinili so recimo Ikarova krila s kompletnim štorijalnim ozadjem, ki so jih potem udejanjili v nadaljevanju, tako da Kratos v enici ne more leteti. Jaffe pravi, da niso imeli časa, ker so morali izpiliti bojevanje, ploščadenje in uganke, da pa si še vedno želi, da bi bilo lahko letenje prisotno. Nadalje so izsekali nivo, kjer si na titana, ki nosi Pandorin tempelj, splezal s spretnim skakanjem in bežanjem. V končni verziji se to zgodi samodejno, v vmesni animaciji. Tudi skrinjico naj bi varoval šef – orjaška harpija, ki bi jo moral razjeziti s pobijanjem mladičkov v jajcih. Vendar ga niso utegnili izdelati do kraja. Ko skrinjico najdeš v sobi s premikajočim se obodom, si dejansko misliš, hm, tukaj pa nekaj manjka. Eliminirali so stopnjo, kjer si moral s platformskimi spretnostmi ostati pred peščenim viharjem. Po eni strani niso imeli časa, po drugi pa bi bil poudarek na ploščadenju s tem morebiti prevelik. In naposled je hotel Jaffe Kratosu dati spremljevalca, ki bi mu pomagal, tako kot to počne Navi v Zeldah, le da bi šel Kratosu na živce in bi ga na polovici prve stopnje ubil. Škoda, to bi bilo kul. Nekaj od tega lahko vidiš na TiTubi, če vpišeš 'god of war lost levels'.

Podobni rezi so se godili v God of War 2, kjer je režiserski stolček od Jaffeja prevzel Cory Barlog. God of War 2 normalno traja kakih šestnajst ur, načrt pa je segal v 27 ur! Hoteli so denimo ustvariti široko stopnjo na legendarni celini Atlantidi, a je to prišlo le do konceptnih risb, in v interesu gladkejšega poteka so se znebili celotne bojevalne stopnje pred gorečim mestom, ki je bila skoraj docela narejena. Kraken kot šef je pohabljen, saj je bil v prvotnem konceptu dosti večji in zapletenejši, a smo lahko veseli, da sploh je notri, saj so ga hoteli ven vreči sceloma. Let s Feniksom bi moral biti igralen, ne le animacija, in niso uporabili dialoga, ki ga je za Zevsa posnel hollywoodski zvezdnik Christopher Lee (Saruman v Gospodarju Prstanov). Niso se odločili celo za nekaj ultra nasilnih bojnih sekvenc, recimo tisto, kjer je Kratos kiklopu iztrgal oko, nakar mu ga je porinil v goltanec in stopil nanj. Avtorji so se ob tem zabavali in gotovo bi se tudi mi, a naposled takih pretiranosti niso uporabili. Šleve.

Cory je za GoW2 navijal za dvodelen šefovski boj v Palači sojenic (Palace of the Fates), kjer bi antagonista srečal na začetku in na koncu. A se je časovni okvir izkazal za prehudega. Šef bi moral biti Pelops, sin kralja Tantala, ki ga je ta v mitu ubil in ga postregel kot obed bogovom, da bi preveril, če res vidijo vse. Sledi večna kazen, ki daje pomen frazi 'Tantalove muke'. Olimpčani Pelopsa v pripovedki sestavijo nazaj, manjka mu le del rame, ki ga je požrla boginja Demetra, zato mu dajo rame iz slonove kosti. Coryju je bila zgodba všeč in Pelops kot lik bi bil super, a bi morali našteto razložiti, kar se jim je zdelo nepraktično. Mogoče ga uporabijo v GoW: The Point-and-Click Adventure :).





Vsled uspeha prvenca je imel God of War 2 večji proračun in je bil nasploh zajetnejši projekt. Cekin so med drugim vložili v znane govorce, saj so glasilke posodili suroveźni Michael Clarke Duncan (Atlas), Harry Hamlin (Perzej) in Linda Hunt (Gaia ter napovedovalka). Temu navzlic so ga prodali 'le' dva milijona, dočim je prvenec dosegel skoraj 2.500.000 potrženih izvodov.

Krepelc efekt

Ena bolj genialnih potez pri Kratosovem dizajnu sta rezili na verigah, ki ju je Wen zrisal že pri prvem osnutku – Blades of Chaos v enici in Athena's Blades v dvojki. Z njima bojevnik serijsko razčetverja sovražnike, nudita mu velik doseg in dajeta občutek teže ter silovitosti. Že nekaj pritiskov dveh gumbov za udarec botruje orenk zamahom v kratkih kombinacijah, ki jih je moč z nadaljnjimi vnosi dodobra podaljšati. Daljši kot je kombo, močnejši je lahko zaključni tresk, ki sovražnike med drugim odfedra v luft. Od tam jih more Kratos divjaško potegniti na tla ali skočiti v zrak in jih tam dodatno kaznovati. Ko so tik pred smrtjo, se nad njimi nariše ikonica, ki označuje, da jih lahko usmrtiš.

Krvošpricno razjajčenje je v nekaterih primerih samodejno, pogosteje pa moraš pri njem sodelovati v mini igričkah (QTE – quick time eventih). Tedaj ti igra s prikazovanjem gumbov in smeri na zaslonu veli, kaj moraš storiti – pobesnelo drkati krožec, da Kratos zapiči velenoža v minotavrovo glavo in jo spremeni v malinov puding s hrustljavimi koščki, vnašati polkroge z analogno gobico, da odtrga bučo gorgoni, ali hitro stiskati knofe, da prefukaš štiridesetkrat večjega šefa od sebe. Taisto drezanje gumbov uporabljaš pri odpiranju vrat. QTEjčki lahko postanejo nadležni, je pa z njimi God of War pridobil na spektaklu. Hkrati je opazno vplival na kasnejše akcijade, saj so jih vkomponirale številne – Heavenly Sword, Prince of Persia, Tomb Raider, Bayonetta, Dante's Inferno ...

Vendar nebrzdana brutalnost in jeza, ki jo čutiš za zamahi, ne pomenita, da so God of Wari butasti. Okej, inteligenčnega kvocienta Stephena Hawkinga zanje ni treba imeti in dejstvo je, da so namenjeni zlasti reptilskemu plenilcu v nas. A če na katerikoli težavnosti razen na najnižji k njim pristopiš kot k trapastim goničkam gumbov, se zate ne konča dobro. Finta je namreč v tem, da sta rezili počasno orožje, ki hitrost žrtvujeta na rovaš dometa ter moči. Brzinskega žokanja je zato malo in ko se lotiš dodobra mahati, si odprt za napade sovražnikov, ki se ti približajo z boka ter od zadaj. Kar radi počnejo. Zato sta ključa do uspeha v GoWih raba pravih kombinacij za prave nasprotnike in dobro postavljanje v prostoru. Slednje počneš z navadnim gibanjem in z izmikovalnimi prevali, ki jih sprožaš z desno gobico. Prav tako lahko blokiraš in tolovaje prijemaš. Med napredne manevre pa spada prekinjanje kombinacij z vnosom izmika ali bloka v pravem trenutku, kar spomni na preklice (cancele) iz pretepačin in witch time/delay offset iz Bayonette. Tako recimo divje mahaš in režeš barabo pred sabo, ko te nekdo napade s strani. Stisk bloka urno prekine kombo in prestreže udarec, kar botruje rahli pavzi, da se ti možgani resetirajo, nakar nadaljuješ poljubno. Takisto nucaš magije, kot so okamenjenje tolovajev, Pozejdonova elektrika in Zevsovi bliski, ter rezila menjavaš z dodatnimi orožji, kot sta meč ter kladivo. To lahko načeloma počneš med siceršnjim mahanjem, kar omogoči še več pristopov. Rdeče duše, ki jih puščajo poraženci, vlagaš v nadgrajevanje krepel in coprnij, kar povečuje moč in odklepa dodatne poteze, saj vse spočetka niso dostopne.

Na nižjih težavnostih napredni manevri sicer niso redno potrebni. Na titanski in odklepabilni božji zahtevnosti pa God of Wara zasijeta. Posebej dvojka, ki vpelje nova dodatna orožja ter nadalje izbrusi borilni sistem. To se verjetno najbolj kaže v posebnih potezah, ki jih izvedeš z L1 + kvadrat, trikotnik ali krog. Te so silovitejše od običajnih, vendar trajajo dolgo in jih ni mogoče prekiniti z blokom. Sam se moraš torej odločiti, k čemu se boš kdaj zatekel, in napačna izbira lahko pomeni izgubo dosti energije. Okej, globine japonskih borilščin tipa Ninja Gaiden ter Devil May Cry tu ne gre iskati, poblaznel knofodrk te ipak zna izvleči iz kake kočljive situacije in Bayonetta je pokazala, da je zvrst v teh letih s pretepaškega stališča napredovala. Vendar ne igraš neumnih button masherjev, saj te bestiarij hitro kaznuje za nepremišljenosti.

Največji hec je, da David Jaffe sploh ni sodeloval pri teh višjih zahtevnostih, niti pri ločenem modusu challenge of the gods – nizu bojnih izzivov v areni, ki se odklene, ko igro končaš. Pravi: "Za vse to so poskrbeli oblikovalci bitk. Enkrat sem prijel za joypad, igral kake tri zaslone v god mode in rekel, okej, če vam rata tole premagati, kar, ampak mene to ne zanima." Podobno je bilo pri načinu challenge of the titans v



Orjaški šefi delajo štalo v vseh delih serije. V trojki pa se bo Kratos spopadel s Hadom, Pozejdonom, Heliosom, Hermesom in Zevsom.

God of War 2, kjer je štafetno palico glavnega dizajnerja prevzel Cory Barlog. Za hardcore publiko ni skrbel Cory, ampak brezimneži, ki so s Kratosom serijsko klali monstrume v posebnem amfiteatru, se ubadali s tajmingom, usklajevali napade in obrambe ter si cele tedne izmišljevali vzorce. V končni fazi so storili dobro delo, saj je GoW2 tepežkalno bolj razgiban in globlji od enice.

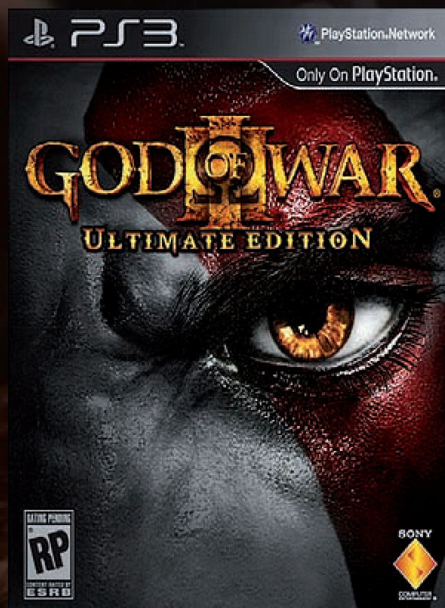
Tarče jeze

Favna v God of Warih je kajpak vzeta iz starogrške mitologije, ki je rabila kot navdih tako Rimljanom kot mnogim avtorjem vsakovrstnih izmišljenih del. Seveda, saj je zaloga bitij, ki jih opisujejo sirtakijski miti in legende, ogromna, navdihnjena in kot nalašč, da jo vržeš v mesoreznico ihtavega razbijača. V enici Kratos faše predse okostnjaške vojščake v grških oklepih, kiklope, minotavre, gorgone (kačje telo in ženska glava, ki te lahko okameni), harpije (netopirsko telo in ženska glava), sirene (žensko telo in ženska glava – opazite vzorec?), satire, miniaturne in malo večje kerbere ter kentavre. V dvojki pa je stara menažerija predelana in razširjena z grifini, nimfami, raznorazno soldatesko in še večjo zalogo šefov.

Ti so nasploh viški spopadov v seriji GoW. Običajno jih je treba najprej dovolj natepsti, da razkrijejo šibko točko. A to ni tako enostavno, saj je treba za to pravilno udarjati, se spretno izmikati, bežati, skakati in uporabljati okolico. Naletiš recimo na krakena, ki z lovkami objema steber in skriva pritiskabilno ploščo. Najprej ga moraš dovolj pobezati po udih, da jo razkrije, in nanjo odnesti truplo ubitega avanturista. Tako se sproži mehanizem, ki iz talnih razpok sikne paro, s katero se na Ikarovih krilih dvigneš v zrak in ogromnjaka porežeš po frisu. Ko so šefi zadosti poškodovani, pa se sproži kar dolga QTE-sekvenca, kjer z zaporednim pritiskanjem ukazanih gumbov zmasakriraš impresivno kreaturo. Kratos se v vnaprej pripravljenih animacijah na verigah vihti po zraku, reže glave, seka noge, prebada oči, ruva čreva.

Materiala ima vsekakor dovolj, saj je nekaj šefov gromozanskih, recimo kolos z Rodosa v GoW2 in triglava hidra v prvencu. Vendar ne gre samo za velikost, temveč za občutek, ki te preveva, ko ugledaš pošastno, neustavljivo silovitost teh nasprotnikov. Ko hidra frdamano razjarjeno zatuli iz orjaških razprtih čeljusti, da te odfedra z ladijskega jambora, če ne blokiraš, se zaslon zamegli, joypad se trese in trušč iz zvočnikov spravi v beg sosede. In to pri pet let stari igri, kar brez težav dokaže, da lahko HD in 3D jočeta v kotu, če za njima ni vizije. Vzdušje izvrstno dopolnjuje fantastična glasba, v kateri se grandiozno mešajo zborovsko petje, godala in trobila. Soundtrack upravičeno prodajajo ločeno, zanimivo pa je, da so njene dele posneli na različnih lokacijah. Pel je recimo zbor v Pragi, medtem ko so mogočne sekcije trobil zabeležili pri simfoničnem orkestru v Londonu, kjer slovijo ravno po tem.

Grška mitologija v God of Warih oživi tako učinkovito, kot zmore redkokateri film, knjiga ali igra. Kakopak na podlagi tega, kako je napletena štorija in kako so vstavljene premnoge osebe iz bajk, ne gre pisati seminarske naloge. Zevs, titani, Atena, Ares, Šparta, kiklop, Ikar, Prometej, Perzej, Artemis, Pegaz, stebri, vrata, meči, štukature in še sto drugih likov ter elementov je zmetanih vkup v pikanten golaž, ki streže mladinski želji po avanturi. Jaffe je večkrat naznanil, da je God of War njegov poklon fantazijskim filmom in pravljičnim knjigam, ki jih je izkusil kot dete, tako kot je Avatar isto za Jamesa Camerona. Vseeno pa so mitološke reference dokaj spoštljive in ustrezajo izročilu, tako da znajo komu vzbuditi radovednost po starogrških legendah. V njih je prispodobno in konkretno opisanih toliko zarot, prevar, umorov in incesta, da se človeku obrne. Vidim, da že tečeš v knjižnico ...





Tretji del, ki na PS3 pride v drugi polovici marca, obeta približno enak recept, pri čemer je napredek zaenkrat opazen zlasti v grafiki. No, bomo videli. Igra bo na voljo v običajni in posebni izdaji, a akcijske figurice niti v slednji ne bo. Teh je bil Kratos že deležen. A franšiza se z zaključkom trilogije ne bo končala, saj so že napovedali, da jo kanijo obdržati pri življenju z odvrtki in začetki na drugih koncih izročila.

Grška mineštra

No, kleč privlačnosti serije God of War ni tepež neugnanih kreatur iz atenskih mitov, temveč kombinacija dejavnikov. Bojevanje je le eden od teh. Sonyjev ameriški studio Santa Monica, ki se skoraj povsem osredotoča na serijo GoW (izven tega so od znanih reči naredili le Warhawk), že od začetka cilja na klasični recept akcijske pustolovščine. Se pravi bojevanje plus raziskovanje plus uganke. Slednje niso napredne ter zapletene in David Jaffe priznava, da ima Ico boljše. Da ne omenjam serije The Legend of Zelda, ki je s svojo mešanico akcije in ugankarstva vplivala tudi na God of War. Če se najbolj zatakneš pri tem, da je treba minotavra okameniti na stikalu v tleh, da ta zadosti dolgo odškrne vrata, ki se sicer prehitro zapro, pač veš, da ti ni treba biti član Mense. A po drugi strani se vlečenje blokov, da lahko kam skočiš, potiskanje kipov in pretikanje ročic skladajo z željo igre po tem, da se preveč ne ustavljaš ter mozgaš. Relativno hitro je treba naprej, kjer te čakata nova puzl(ic)a in nov spopad. Toda vse puzle niso tako enostavne ali samoumevne, da bi ne bilo treba pri njih za nekaj minut postati. Poleg tega miselni oreščki poskrbijo za razgibanost in občutek, da ne počneš nenehno enega ter istega, čeprav GoWi zaradi njih niso za tiste, ki v akcijski župi ne marajo sivoceličnih premorov.

Spopadi in uganke so postavljeni v širši okvir velikih, večplastnih stopenj, nabitih z majestetično arhitekturo. V God of War 1 in 2 se počutiš majhnega že pred stavbami, kot je Pandorin tempelj na hrbtu utrujenega Kronosa, do katerega prideš po dolgem teku po kamnitem meču, zadeganem čez brezdanji prepad. Kaj šele, ko se vzpenjaš po titanu Atlasu, čigar prst je večji od stolpnice. (Mimogrede, tega titana je Zevs obsodil na to, da mora stati na robu sveta in na ramenih nositi nebo. V igri ima Atlas oprtano zemljo, kar je razširjeno, a napačno pojmovanje.) Odprtega sveta sicer ni, kar pa ne pomeni, da ni raziskovanja. God of War namreč ni en sam tek naprej, marveč se je treba v okviru posameznih nivojev dostkrat vračati na že obiskana področja, kjer se je zaradi tvojih dejanj nekaj spremenilo. Globlje na prizorišču denimo najdeš ročaj, s katerim lahko obrneš mehanizem, ki je bil prej mrtev, kar bo omogočilo kotaljenje ogromne skale, ki bo razbila vrata. Takisto je treba imeti odprte oči za skrite prehode, ki vodijo dalje, in alternativne poti do skrivnosti. To so zdaj dodatne rdeče duše, zdaj oči gorgone in feniksova peresa, ki podaljšajo črti z življenjsko in čarobno energijo, zdaj skrinje z zalogami slednjih dveh. Mnogokrat je treba uporabiti spretnosti skakanja med ploščadmi in stebri ter vzpenjanja po zidovih, tu je visenje na vrveh, med čemer je treba tudi sekljati, na vrsto prideta plavanje in potapljanje, medtem ko dvojka vpelje letenje s Pegazom. Kombinacija naposled da vtis, da si na kompleksni, epski odpravi z mnogimi sestavinami, tako kot so se na svoje poti podajali heroji v mitologiji, od Herakleja do Jazona.

Naj bodo sojenice mile

Zares širok koncept je to in s tega vidika postanejo umevne dolge nadure ter popolna zapisanost projektu v studiu Santa Monica. V enem od videov v GoW Collection ugledaš samsko stanovanje Coryja Barloga, ki je videti tako pusto in razmetano, kot bi nekdo tja hodil samo spat in scat. Ni bil edini. A taka je cena, če hočeš narediti igro, ki bo odzvanjala še leta po izidu, česar obema God of Waroma za PS2 ne gre odrekati. Kratosu pa sploh ne, saj ostaja eden najbolj prepoznavnih in mamojebnih likov iz iger. V ospredju je zopet sedaj, ko je pred vrati God of War 3 za playstation 3, ki ga namesto začetnih šestdesetih ruljekov dela več kot 130 ljudi. Naj bo naskok na Olimp razjarjen, tuleč, pravomoški ter vsaj s ščepcem napredka glede na predhodnika. Tak, kot se za moč hardvera in izročilo serije spodobi!

Ocenologija

God of War (PS2) – Joker 143, 90.
God of War 2 (PS2) – Joker 165, 92.
GoW: Betrayal (java): Joker 174, 87.
GoW: Chains of Olympus (PSP) – Joker 176, 86.

JOHNNY DEPP

DISNEY

FILM TIMA BURTONA

ALICA V ČUDEŽNI DEŽELI

WALT DISNEY PICTURE PREDSTAVLJA ROTH FILMS/ZANUCK COMPANY/TEAM TODD PRODUKCIJO FILM TIMA BURTONA JOHNNY DEPP "ALICA V ČUDEŽNI DEŽELI" ANNE HATHAWAY ELENA BONHAM CARTER CRISPIN GLOVER IN MIA WASIKOWSKA IN Z GLASOVI STEPHENA FRYJA ALANA RICKMANA MICHAELA SHEENA TIMOTHYJA SPALLA GLASBA DANNY ELFMAN VIZUALNI UČINKI IN ANIMACIJA SONY IMAGEWORKS INC. KOSTUMI COLLEEN ATWOOD MONTAŽA CHRIS LEBENZON, A.C.E. SCENOGRAFIJA ROBERT STROMBERG FOTOGRAFIJA DARIUSZ WOLSKI, ASC KO-PRODUCENT KATTERLI FRAUENFELDER IZVRŠNI PRODUCENT CHRIS LEBENZON PO KNJIGI LEWISA CARROLLA SCENARIJ LINDA WOOLVERTON PRODUCENTI RICHARD D. ZANUCK JOE ROTH SUZANNE TODD IN JENNIFER TODD REŽIJA TIM BURTON

CENEX

V KINU OD 04.03.2010 TUDI V 3D

WWW.CENEX.SI

WALT DISNEY PICTURES



QTE: FTW ALI WTF?

Sneti meni, da je v mesecu, ko izide s quick time eventi naphani Heavy Rain, na mestu ogled te dokaj pogoste igralne mehanike. Včasih nam gre na živce, a igre približuje filmom in omogoča uresničenje vizij, ki bi drugače ostale v glavah razvijalcev.

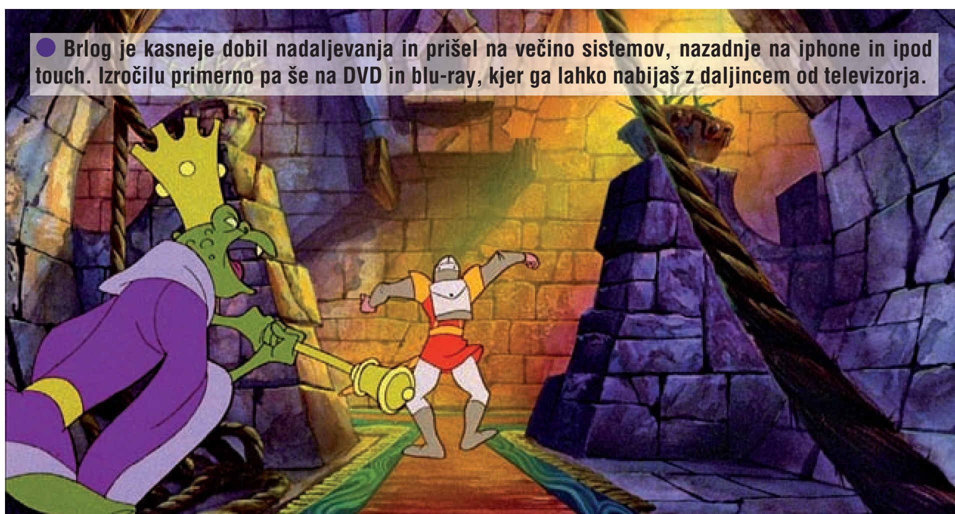
Naslednji prizor v sodobnih akcijadah srečamo velikokrat. Glavni junak skoči na gromozanskega šefa, podjetno steče po njegovi roki, doseže glavo in mu zabode kruto rezilo v presenečeno razprto oko. Ko pošast zarjove, da se strese Blegoš, se heroj preseli nadstropje niže in ji smrtonosno prereže trebuh, nakar si pred skokom nazaj na tla za suvenir odreže bradavičko velikosti čokoladne torte. Šef poražen omahne, mi pa nežno popestujemo razbeljene prste. Upravičeno, saj so trpeli. Vendar ne zato, ker bi razbijača usmerjali vsako milisekundo, temveč ker smo bili v sekvenci primorani hitro in natančno pritiskati gumbe na ploščku ali tipke na tipkovnici v skladu z navodili na zaslonu. Če se je tam pojavila velika ikona s simbolom X, ki je utripal, je to pomenilo, da je treba drkati X. In če se je izrisala smer, smo morali lik potegniti tja in nikamor drugam. Če nam je uspelo, je naš drugi jaz naredil štalo. In če smo zamudili, bili prepočasni ali pritisnili napačen knof, je sledila kazen.

V vsakem primeru svojega slaboritneža nismo kontrolirali neposredno, saj nam je igra tak nadzor iztrgala iz rok. Ko smo drezali zapovedano tipko, smo bili udeleženi le posredno. Zato pa smo storili nekaj, kar bi drugače le stežka zaradi omejitev – tehnoloških, umetniških, nadzornih. Omenjeni tek po šefovi roki postane praktično izvedljiv, če je treba zanj vnesti le nekaj žokljajev različnih gumbov ali smeri. V špilih je pač treba vse sprogramirati, narisati, zložiti in preizkusiti, zato alternativni prijemi zahtevajo dodaten čas ter delo, česar avtorji mnogokrat ne zmorejo.

Nič čudnega torej, da se radi zatekajo k tovrstnim bližnjicam, ki jim pravimo QTEji, quick time eventi ali hitrostni dogodki. QTEji so strogo rečeno mini igrice, ki ti odvzamejo običajen nadzor in v okviru vnaprej pripravljenih animacij zahtevajo, da počneš natanko tisto, kar piše na zaslonu. Podlago zanje je moč iskati v ameriški otroški igri Simon pravi (Simon says), kjer nekdo v skupini pove, kaj morajo ostali storiti. Nekaj enostavnih gumbarskih vnosov tako botruje vsemu mogočemu, od razpenjanja črev zaključnih nasprotnikov po drevesih, razpošiljanja krogel in zavidljivih skakalnih akrobacij prek žvečenja rogljičkov, preoblačenja ter pitje kave do vožnje viličarja, uspeha v pogovoru, treska capina na gobec, plesa in še stotnije drugega. Vse je odvisno od igre in domišljije izdelovalcev.

Rani dnevi

Ta lepo deluje že vrsto let, od samega začetka, ko je bilo vnašanje ohlapnih ukazov za delno interaktivnost še v povojih. Da je pristop vzniknil, je odgovorna želja po enkratnem doživetju. To je leta 1983 storila legendarna arkada Dragon's Lair, ki je na igralne avtomate prinesla nekaj svežega. Tedanja konkurenca je bila sestavljena iz piskajočih mašin s kvadrateljci na zaslonih, medtem ko so po domovih obratovali še šibkejši mlinčki. Bil je to čas ZX spectruma, Pac-Mana in Donkey Konga, ko so bili primitivni vektorji v avtomatni trirazsežnici Star Wars čudo božje. Zmajev brlog pa je bil čisto prava risanka, kot bi jo gledal po televiziji ali celo v kinu. V njem je pogumni vitez Dirk the Daring po gradu reševal princeso iz zmajevih kremplјev. Nič nenavadnega, toda za animacijo je poskrbela ekipa na čelu z Donom Bluthom, ki je prej delal za Disney. Farbovita vsebina v ločljivosti 336 x 240 se je na zaslon pretakala z laserskega diska, v Evropi nerazširjenega ploščka za video. Ta je bil zaradi tridesetih centimetrov premera nepraktičen za rokovanje, bil pa je predhodnik DVDja in nanj je bilo moč dvostransko spraviti dve uri relativno kakovostnih gibljivih slik.



Brlog je kasneje dobil nadaljevanja in prišel na večino sistemov, nazadnje na iphone in ipod touch. Izročilu primerno pa še na DVD in blu-ray, kjer ga lahko nabijaš z daljincem od televizorja.

Igranje v Dragon's Lairu te je vodilo skozi dolg niz vnaprej pripravljenih prizorov, kjer si moral na ključnih mestih vnesti ukaz. Tvoje dejanje je imelo za posledico predvajanje določenega prizora z laserskega diska. Če si stisnil pravo smer ali v ustreznem momentu butnil po gumbu za meč, je Dirku uspelo skočiti čez prepad, se ogniti rušečim se zidovom, suniti dragocenost, zgrabiti vrv ali koliniti pajka. Če si se zmotil, pa se je zarolala animacija smrti, kjer je Dirk jesiharsko kričal kot Damjan Murko, ko vidi notno črtovje. Drži, igral si tako kot v današnjih QTEjih, le da na bolj primitiven in živčen način, saj na ekranu ni bilo nobenih pokazateljev. Če si hotel priti naprej, si moral sam pogruntati, kaj in kdaj moraš storiti, zaradi česar ti je znalo na istem mestu več ducatkrat spodleteti. A ker je bila podoba tako izredna, je gmajna še bolj hudourniško sipala kovance v Dragon's Laire. Finta: ena partija je stala pol dolarja oziroma dva četrtaka, dvakrat več, kot je bilo treba vstaviti v običajen avtomat. Kako kravatarsko pogoltno.



Pogrešam kak tak izdelek. Era videa, ki se je pretakal s ploščkov v igralne svrhe, ni bila čisto slaba.

Bolj usmiljen je bil drugi zgodnji QTEjski izdelek, takisto avtomatni Road Avenger iz leta 1985, ki je na zaslon narisal ukaze. Zopet so se z laserskega diska točili risankasti prizori, le da si tokrat igral šoferja športnega avta, ki je lovil motoristične barabe. Avtomobil, ki si ga vozil iz prve osebe, si lahko pomikal sem in tja po cesti, nakar si moral v ključnih trenutkih križec na zaslonu potisniti v smer, ki so jo ukazale utripajoče puščice. Tako si se ognil zidu ali vozilu, se stisnil med tovornjakoma, švignil mimo eksplozije in pošvedral bajkerja. Od golega igranja nisi imel kaj dosti, tako kot ne v Dragon's Lairu. Toda adrenalinsko-grafična izkušnja je bila veliko pred tipičnimi avtomati tistega časa, ko sta manjkali še dve leti do digitalizirane vsebine Operation Wolfa. In oblika QTEjev je bila s tem zakoličena.

Stisni K za klofuto

Čeprav bi lahko med QTEjske igre skorajda šteli streljanke, ki so predvajale video, ti pa si moral na filmskih prizorih nekaj storiti, recimo pripeljati merek do sovražnega revolveraša in stisniti strel v Mad Dog McCreeju (1990), prelomnica pride kasneje. Tedaj, ko špili niso bili več odvisni od teh mini igric, marveč so jih vmešali v siceršnjo vsebino, tako kot kuhar jedi z občutkom doda začimbo. Mati tega pristopa je Segin Die Hard Arcade iz 1996, tretjeosebna pretepačina plus streljačina v tradiciji Double Dragona za avtomate in saturn, ki je imela med normalno dogajanje vstavljene QTE-dogodke. Če si pritiskal gumbe tako, kot je velel ekran, si pretepel ključne, močnejše nasprotnike, sicer ne. Ključni starš pristopa pa je prav tako Segina igra Shenmue (izgovori 'šenmuu') za dreamcast iz leta 1999, katere avtor Ju Suzuki naj bi tudi skoval izraz QTE.

Shenmue je v modernem japonskem mestu zmešala pustolovščino, detektivko in akcijado. Za dobršen del učinka in prelomnosti, ki ju je špil nudil, pa so zaslužni spretno vkomponirani QTEji. Junak Rjo Hazuki recimo odpre vrata v samotno ulico, kjer zagleda tolovaja. Ko se poda v beg za njim, igra preskoči v samodejno animacijo teka, med katerim se občasno pojavijo utripajoče puščice. Če pravočasno stisneš zapovedano smer, se gonja nadaljuje, sicer se naš lik spotakne ob kanto, trešči v mimoidočega in upehan odneha. Ali pa Rjo uleti v bar, koder ga naskočijo sumljivci. V drugače običajno 3D-mlatenje so vstavljene ikonske zahtevice po tem, da pritisneš ta in ta gumb. Če to storiš pravočasno, ne fašeš stola v glavo, sicer ga.

Okej, v Die Hard Arcade in Shenmue bi lahko navedeno bržda postorili s siceršnjo tehnologijo. Drugod pak ne. V poakcijadeni pustolovščini Fahrenheit (J147, 90) iz leta 2005, predhodnici Gostega dežja, med klasičnim avanturističnim početjem pogosto naletimo na QTEjske mini igre, ki dodajo edinstvene prijeme. Medtem ko s tapkanjem dveh kompletov smernih tipk sledimo zaporedju prižigajočih se raznobarvnih luči v dveh krogih. se glavni junak v ozadju matrixovsko tepe, se ogiba drvečim avtom in letečemu pohištvu, brenka na kitaro, drsa, boksa, pleše, igra košarko. Če se postaviš v kožo avtorjev igre, ti je lahko hitro jasno, koliko različnih pristopov bi si morali zamisliti in sprogramirati, če ne bi bilo QTEjev. Obenem so Quantic Dream te dogodke v Fahrenheitu naredili s posluhom za vzdušje, saj njihovo izvajanje spomni na resnično dejanje. Pri ogibanju na begu je treba denimo stisniti dve smeri, ne le ene, kar bolj ustreza napetosti.



Čudno je, da analov o Shenmue še nismo spisali, saj si jih ta edinstveni špil zasluži. Dvojka je prišla na dreamcast in xbox 1.

Napetost pa ustvarja tudi drugi pol quick time eventov: filmskost. Postavijo nas namreč na pol poti med igro in film ter nas prelevijo v napol dejavne opazovalce. Resda so naporni za prste in reflekse, vendar zahtevajo intelektualne sposobnosti pižmovke. Ravno zato lahko večji del čutov in možganov neovirano spremlja, kaj se dogaja. Dogaja pa se lahko veliko. V sekljačini Bayonetta (J198, 90) so na primer med kompleksno bojevanje, ki zahteva celega človeka, vtaknjene QTE-sekvence, kjer noro drgneš zapovedane gumbe ali loviš njihova zaporedja. S tem zapreš negativca v mučilno pripravo, kjer ga osti spremenijo v sito, in povzročiš, da priklicani orjaški zmaj v svojih čeljustih stre upehanega šefa. Več komand, kot ti uspe vnesti v nekaj sekundah, več MEGATON!!! poškodb



Quantic Dream, avtorji Fahrenheita (čez lužo so mu rekli Indigo Prophecy) z Davidom Cagem na čelu, so brez dvoma igrali Shenmue. Toda QTEjski pristop so ponesli še nekaj korakov dlje.



storiš in več točk osvojiš. Tako lahko na desetine sekund izkušaš hektolitre barv, učinkov in trušča, ko sovragi zvrtinčeno izginjajo pod šilasto peto krute ledraste coprnice. Če nam za to ne bi bilo treba pritiskati gumbov, bi zgolj zrli v animacijo, tako pa v njej sodelujemo. In če bi tovrstne obračune odigrali na navaden način, zelo verjetno ne bi bili tako spektakularni.



Plesavščine se v Sloveniji niso uveljavile, toda na izletu v Leipzig pred leti smo živo verzijo igrali ponoči sredi glavnega trga. Brez podlage.

Zraslo seme

Bayonetta hkrati pokaže, kako so lahko premišljeno uporabljeni QTEji dobrodošli premorčki od siceršnjega udejstvovanja, ki poskrbijo, da za kratek čas počneš nekaj drugega. Iz tega izvira občutek svežine in razgibanosti, s čimer se ta sekljačina nenehno ponaša. Predvsem pa z njimi ne pretirava. Bolj kot osrednji pristop so se uveljavili kot začimbica, ki premeša karte in poudari okus bistva. To je najbolj pogosta raba quick time eventov, ki so v modernih akcijadah docela običajen gost. Pecejaši morda nanje naletijo manjkrat, ker na računalnikih ni toliko tovrstnih špilov, a so z njimi brez dvoma seznanjeni, če se ubadajo z žanrom. Navsezadnje prodirajo tudi v streljačine ter miselnice in še malo, pa bomo nanje naleteli v strategijah. Vsebujejo jih Resident Evil 4 in 5, Jericho, Uncharted 2, Heavenly Sword, Yakuza, Tomb Raider: Legend, The Force Unleashed, Manhunt 2, novejši Perzijski princi, Lair, Marvel Ultimate Alliance 2 ... Prav tako jih imata rada športščina Vancouver 2010, kjer z njimi štartaš v bobu in saneh ter delaš akrobacije, in Jackass za PSP, dočim je serija God of War nad njimi tradicionalno navdušena. Tam slehernega količkaj močnejšega in številne običajne sovrage usmrtiš v kratki QTEjski sekvenci, da o crkotih šefov ne govorim. Navsezadnje so kjuteejčki tudi eksekucije v Mortal Kombatih, le brez pokazateljev na ekranu.

Določeni ustvarjalci pa si želijo vrniti v dni Dragon's Laira, ko so bile igralčeve roke vseskozi docela otete neposredne kontrole in je bila na rovaš tega predstavitev ekstra super duper. Ko so bile sanje o interaktivnem filmu dišeče in frišne. Nedavno je Ninja Blade



Šefe v Ninja Blade običajno poraziš tako, da se jim nekaj časa ogibaš in jih tepeš po očitnih ranljivih točkah, nakar sledi glomazna sekvenca QTE, v kateri velikana spremeniš v gibanico.

(J189, 74) recimo pokazal, da lahko gre sodobna igra tako daleč, da je v njej vse šefovsko bojevanje sestavljeno iz gumbostiskalnih sekvenc. Zaradi tega jih glavni junak kolje s padajočimi avtobusi dvesto metrov nad tlemi, kar je za nindže mala malica. Tudi Heavy Rain se v veliki meri zanaša na hitrostne dogodkiče, da se lahko osredotoči na filmsko-dramsko podajanje vsebine. Mehaniko pak do skrajnosti zaostrijo špili, ki so ena sama velika zaporedja kviktajm eventov. Sem sodijo zlasti muzikalične igre, kot sta Rock Band in Guitar Hero, kjer ne počneš drugega, kot da v pravem času stiskaš gumbe v sozvočju z barvitimi točkicami, ki šibajo mimo po traku. Kakor hitro storiš nekaj po svoje, začneš izgubljati naklonjenost občinstva. Na tem primeru jasno vidimo, da računalniške in video igre same po sebi niso QTEjske, saj imaš običajno svobodo odločitve, kam boš šel in kako ter kdaj boš nekaj storil. A hkrati ritemski špili dokazujejo, kako vznemirljiv in vzdušen je lahko dolg, hiter niz QTEjev. Iz istega vica so plesne arkade tipa Dance Dance Revolution, kjer počneš isto kot v Guitar Herih, le da na knofe skačeš z nogama na tancarski podlagi. Podobno radi imajo kjuteeje mnogi izdelki za DS in wii, ki sta itak zaljubljena v mini igre. WarioWare: Touched (J140, 82) recimo vpelje kup nekajsekundnih izzivčkov, kjer je treba nemudoma pritisniti gumb, potegniti po zaslončku ali zarjoveti v mikrofon.

Hitrostne dogodkiče pa srečaš tudi tam, kjer jih ne pričakuješ. Zamisli si moje in LordFebovo presenečenje, ko sva v Tokiu v večnadstropni igralnici naletela na špil, ki QTEje povzdigne v umetnost. Govorim o domišljijski arkadi The Typing of the Dead v verziji za dreamcast – nažigačini na tračnicah, kjer zombije kolješ tako, da s tipkovnico hitro vpisuješ zadane besede. Ob uspešnem klamfanju glavna lika ratata prava pištoljerosa, ki gnilo meso spreminjata v pršce krvi ter črvov. Če besede ne bi bile japanske in nama ne bi zmanjkalo jenov, bi tam čemela še ure.

Manjkajoči člen

Razumem tiste, ki jim gredo QTEji na živce. V svojem golem bistvu so goljufije, ki ti odvzamejo kontrolo in te prisilijo, da se refleksno odzivaš na povelja. To se nekaterim zdi nevzdušno, domala poniževalno. Itak, saj so mestoma vstavljeni posiljeno, le zato, da so, čeprav bi lahko ustvarjalci prizore z njimi naredili tudi na običajen način. In včasih so brez potrebe številni ter narejeni brez posluha. S tem predstavljajo nepremagljivo zapreko ljudem s slabimi refleksi in onim, ki še ne vedo instinktivno, katera tipka ali gumb je kje. Prvi God of War zaporedja gumbov denimo tvori naključno in ni se tako lahko pravočasno zbrihtati, ko ugledaš povelje za kvadrat, X, krog, trikotnik, smer ali zaokrožitev z gobico. V dvojki so številna zaporedja prednastavljena, da se jih lahko napiflaš, če spadaš med bolj okorne.

Je pa res, da se hitrost odziva običajno prilagodi izbrani težavnosti, tako da lahko, če izbereš nizko zahtevnost, poteče relativno dosti časa, da ti spodleti. In če veliko igraš akcijade, se je treba na quick time evente kar navaditi. Po eni strani so bližnjica za avtorje, ki se ji ne bodo kar tako odpovedali in tudi še ne čutijo potrebe, da bi jo dosti spreminjali. Po drugi pa so vez med igrami in filmi, med umetnostima, ki se vse bolj spajata. Zato gotovo ne bodo izginili.



DJ Hero je ultimativna QTEjščina, saj zgrbljen nad mizo ponavljaš drsajoče gibe in stiskaš gumbe. Pri tem si misliš, da si Umek. Mi pa čakamo na ritemski špil, ki bo omogočil svobodo.



Sirar Quattro še ni naredil zares užitnega sira. Morda zato, ker preveč strmi v nočno nebo in upa, da mu utrinek izpolni željo. Žal je to le vraža.

Ko sem dobil zahtevo za tokratno temo, mi je zaigralo srce, saj bi lahko o njej razpredal na dolgo in široko. Problem je v tem, da večine podrobnosti ne zanimajo. Zlasti, ker bi ob njih kaj hitro izgubili tek. No, vseeno je fino, če človek vsaj malo pozna postopke, po katerih pride na mizo njegova vsakdanja hrana. Sicer bomo kmalu imeli generacijo, ki pozna le vijolične krave in svizce, ki zavijajo v čokolado v folijo. Rad bi slišal tudi kak odziv, ali si v tem zimskem času želite, da odgrnem tančico še s proizvodnje mesa in mesnih izdelkov. Čeprav bi bilo za vaše želodce morda bolje, če tega ne storim.

Kako naredijo različne mlečne izdelke?

Mleko je genialna pogruntavščina. Novorojencem zagotovi vsa potrebna hranila, dokler niso sposobni pojesti česa drugega, in nastaja v zelo priljubljenem delu ženske anatomije. Hudič je le, da se hitro pokvari. Obstajata dve možnosti, kaj bo šlo narobe: mleko se lahko skisa ali sesiri. V obeh primerih je pokvarjeno. A ljudje so bili dostikrat lačni, zato so poskusili jesti tudi pokvarjeno mleko – ter ugotovili, da je okusno. Tako se je pričela razvijati predelava mleka.
Mleko je tehnično gledano emulzija, mešanica vode in fino razpršenih kapljic maščobe. Odtod bela barva. Zraven so še mlečne beljakovine, laktoza, vitamini in minerali. Ker vemo, da se maščobe in voda ne marajo, jih je moč precej enostavno ločiti s posnemanjem. Če mleko stoji, se na vrhu nabere smetana in jo lahko posnameš z žlico. Za izdelavo kajmaka to počno še danes, za ostale namene pa rabi naprava, ki deluje po principu centrifuge. Ker imajo maščobe manjšo gostoto od vode, jih centrifuga vrže više od vodnih molekul. Zato po eni cevi priteče sladka smetana, po drugi pa posneto mleko s samo 0,5 odstotka maščob. Nato dolijejo nekaj smetane nazaj in dobijo mleko z 1,5 %. Nakar dodajo še malo smetane in s tem napravijo polnomastno mleko, ki ima 3,5 odstotka maščob. Temu se reče tipizacija. Postopek deluje tudi v obratni smeri. 15 % je smetana za kavo, 35 % pa za stepanje. Za kislo smetano zgolj dodajo mlečnokislinske bakterije. Pinjenje je dalje postopek, s katerim iz smetane nastane maslo. V pinji se maščoba prične sprijemati, dokler ne dobimo maslenih kepic. Tekočina, ki ostane, se imenuje pinjenec in je odlična nizkokalorična osvežilna pijača. Kakovost masla pa se določa po vsebnosti vode. Prvovrstno maslo ne sme imeti več kot en odstotek vode.
Tu se zgodba s predelavo svežega mleka konča in nastopijo bakterije ter kemikalije. Če se v mleko prikradejo laktobacili, ki žrejo laktozo in izločajo mlečno kislino, bo pH znatno padel, beljakovine bodo zakrknile in mleko se bo skisalo. Kislo mleko pri nas ni zelo cenjeno, bolj popularni so jogurti, zlasti sadni. Posebne razlike med obojim ni. Jogurt zori na toplem (temperatura okrog 40 stopinj), kislo mleko pa na hladnem. Zato je slednje čvrsto, dočim je pri jogurtu zaželeno, da je bolj tekoč. Njun daljni sorodnik je kefir, a pri nastanku tega sodelujejo še kvasovke. Kislo mleko je hkrati osnova za skuto. Ta nastane tako, da ga odcedimo doma na gosti krpi, v mlekarnah pa na gostih filtrih. Beljakovine v mleku poskrbijo, da se zadeva drži skupaj in da nastanejo značilne grudice.
Sirjenje je podobno kisanju, a s pomembno razliko. Ker pH ne pade, je sir sladek. Sirilo namreč poskrbi, da se kalcij v mleku veže z beljakovino kazeinom, tako da nastane strdek. Hkrati v mleko dodajo kulture, ki so namenjene izdelavi natanko določene vrste sira. Mimogrede, ko se kazein zaradi kemičnega procesa krči, izloča tekočino – sirotko. Sirarji nastalo maso napolnijo v modelčke, ki siru najbolj ustrezajo. Ementalec mora zoreti v velikanskih kolesih, da se v njem razvijejo prave luknje, v edamcu pa jih ne sme biti. Ene pokladajo, druge namakajo v slanici, spet tretje, recimo mozarella, so užitne takoj iz kotla. Zato slednja spada med sveže mehke sire, dočim so edamec, gauda in trapist poltrdi in zorijo nekaj tednov, parmezan kot tipični trdi sir pa tudi več let. Iz sirotke, ki je še vedno bogata z beljakovinami, lahko naredimo albuminsko skuto, ki je kul, ker ima malo maščob. Sirotki nadalje odstranimo vodo in nastali prah prodajamo mišičnjakom, ki z whey proteini dobivajo železne radiatorje na vampu. Kmetje nekoč so že vedeli, da prašiči po sirotki lepo rastejo.
Posebna znanost so plesnivi siri. Pri sirih velja namreč enako načelo kot pri ribah: užiten je, dokler se ti zdi užiten. Za brie in camembert uporabljajo plemenito plesen, ki jo vzgajajo posebej za to. Med zorenjem ju premažejo s klicami plesni, da dobita kosmato srajčko. Italijani pa gorgonzolo prebadajo z okuženimi iglami, da se plesen razvije v notranjosti. Kaj pa topljeni sir? Ta je končna postaja za vse sire, ki imajo lepotne napake. Tak sir naribajo, ga segrejejo, da se utekočini, in ga nalijejo v listke ali trikotnike. Včasih jim dodajo še smetano, da se lepše mažejo, in okusen prigrizek v slogu zdenke je tu.



● Pravijo, da se imamo za izum sira zahvaliti popotniku, ki si je v meh za vodo nalil mleko, to pa se je med potovanjem pokvarilo. Okusno pokvarilo.

Kaj je meteorski dež?

Utrinki so eden najbolj zanimivih astronomskih pojavov, ki jih lahko nepoznavalec uzre na nočnem nebu. Z njimi je povezan kup vraž in četudi vemo, da gre le za kamenje, ki zaradi velike hitrosti zgori v ozračju, romantičnega pridiha ne bodo izgubili. Razen če vas kak zadene v glavo. Do meteorskega dežja pride, ko Zemlja na svoji tirnici seka tirnico kometa in z gravitacijo pritegne drobir iz njegovega repa. Večina delcev je drobnih in v atmosferi popolnoma zgorijo, če pa kak vseeno trešči na tla, mu rečemo meteorit. Ker so kometi redni in predvsem ponavljajoči se obiskovalci našega sončnega sistema, je meteorski dež dokaj pogost. Utrinki imajo še eno posebnost: bolj ali manj vsi prihajajo iz iste točke na nebu, ki ji pravimo radiant. Ta navidezna točka posameznim rojem utrinkov obenem daje ime. V naših krajih tako astronomsko nepodkovani najbolje poznamo Perzeide, ki nas razveselijo v avgustu, in Leonide, ki so na vrsti novembra. Takrat lahko uzremo utrinek skoraj vsako minuto. Če vas zanima, letos bodo Perzeidi naš planet obiskali v noči z 12. na 13. avgust, Leonidi pa s 17. na 18. november. Naj bosta ti noči jasni!



● Od kod utrinkom tako romantičen pridih, ni znano. Žal padajoče zvezde niso nič drugega kot nadvse spektakularen naravni ognjemet.

Smo v času, ko se tri četrt filmoglednega sveta spet trese okrog tega, kdo bo pobasal koliko oskarjev, medtem ko ostali zavijajo z očmi in žvečijo umetnine z Norveške ter Vietnama. Osebno me sicer prav nič ne prizadene, če kipec za naj izdelek pobaše In the Air, Avatar ali Universal Soldier: Regeneration. Ker je podelitev velika sprenevedava kuhinja, pisana na kožo poslu, zlasti pa ameriškemu okusu. Mi pač nismo v ZDA, naša preteklost je orenk drugačna in filmi, kot je bil recimo No Country for Old Men, so slovenski duši razumljivi toliko kot Cvetje v jeseni nekomu iz Burkine Faso. Mi vemo, da nek sumljivec hodi okoli in pobija s stisnjenim zrakom. On ve, da ima Meta šibko srce in da se star odvetnik iz mesta slini nad njo. Subtilnosti in sporočila pak skriva kulturni zastor.

Je pa prireditev zanimiva in kontroverzna. Zato bi si podobne orenk zadeve želel za najboljše špile. Prvi korak k temu je ustanovitev nekega normalnega, Akademiji podobnega telesa, ki bi združevalo poznavalce ter ustvarjalce z vseh treh ključnih področij klamfanja iger – Evrope, Amerike ter Japonske. Molyneux, Carmack in Mijamoto bi bili v častni komisiji, ki bi ji pomagali novi upi (Blow), ustvarjalci hardvera (Baer, Kutaragi), kravatarji (Riccitiello, Bushnell), pisci topodročnih knjig (Poole) in izkušeni novinarji brez oprod z Gamespota in IGNa. Če se javim? Kaj pa vem. Najbrž sem preveč tečen s poudarjanjem igralnosti v svetu, kjer približno taiste tri četrtine, ki napeto pričakujejo oskarje, hočejo zlasti bigbadabum. Skratka, ko bi dobili tovrstno telo in sedež zanj, bi po sistemu, podobnem filmskemu, ali z alternativnimi prijemi izvedli glasovanje za najboljše izdelke preteklega obdobja, talali simbole za življenjsko delo in podobno.

Ja, ja, vem. Nekaj takih prireditev že obstaja. Kritiki (bolje rečeno 'kritiki', ker ne vidim ničesar kritičnega ali intelektualno količkaj zanimivega v tekstih in videotkih 95 % današnjih medijev) podeljujejo Game Critic Awards ... najdejo se Spike TV Video Game Awards ... zvezdice daje britanska akademija BAFTA ... neodvisnice dobijo IGF awarde. A nič od tega ni tisto pravo, kar bi se po odmevnosti ter prepoznavnosti merilo z oskarji, emmyji, zlatimi globusi, palmami, medvedi in podobnim. Še huje, Game Critic Awards so namenjene robi na sejmu E3, ki je daleč od dokončane. Ej, ves svet se igra, od pokavcev, ki šopajo Kirbyja, prek najstnikov, tripajočih na Modern Warfare, do odraslih, ki drgnejo Dragon Age, Bejeweled in Heavy Rain. Nagrade pa ... čički. Hočem šov, prekleto! Hočem zajeban štadion ali vsaj veliko dvorano, polno gikastih ustvarjalcev v majicah 'All your base are belong to us' in s platnenimi vrečami z napisom 'Bag of Holding' čez rahitična ramena. Hočem slišati, kako med podelitvami kategorij šopajo Within Temptation, na katerih šunder muvajo cosplayerji. Hočem izkusiti čustven nagovor Willa Wrighta, hipijevsko skuliranost Jeffa Minterja, animejsko norost Tomonobuja Itagakija. Hočem videti Davida Jaffeja, ki se bo pijan kot mavra zvrnil po rdeči preprogi, in poblaznelega fana, ki bo strgal večerno toaleto z Jade Raymont in jo nasladno ovohaval, medtem ko ga bodo policaji vlekli stran. Hočem videti nelagodje nekaterih prisostvujočih estradnih zvezdnikov, ki jim bodo nad glavami viseli veliki WTF, in pristno radost drugih, ki itak cele dneve šopajo Maddena. Hočem videti pokrivanje dogodka s strani največjih TV-mrež, ki kljub svojemu običajnemu pišmevuhovskemu odnosu do iger niso mogle ignorirati potencialne gledanosti. In posledično hočem videti, kako se toksične čivave pri 24 ur zvirajo od nelagodja, ko morajo v Pop Inu izgovarjati čudna imena, kot je Cliff Bleszinski. Šele potem bom lahko spodobno ogorčen nad tem, da so izbrali Fable 2 ali kaj podobno hecnega za najboljšo igro ter da je vse skupaj ena navadna ameriško obarvana kuhinja. Zdaj niti to ne morem biti.

Sneti



To ni lastnica najlepših jošk po izboru kakih Britancev. Toda saj veste, kako menimo pravi deci: mokrota pred lepoto!

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
03. FIFA 10	90
04. WORLD OF WARCRAFT	666
05. DRAGON AGE: ORIGINS	92
06. FALLOUT 3	88
07. LEFT 4 DEAD 2	89
08. HALF-LIFE 2	94
09. GRAND THEFT AUTO 4	92
10. STREET FIGHTER 4	89

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, STARCRAFT 2, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Matjaž Kranjc iz Lendave (igra za xbox 360)
- Gregor Koželj iz Dobrove (igrici za PSP)

Kako je nastala žirafa?

Kratos je nekoč brcnil konja v brado.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. WORLD OF WARCRAFT (PC)
02. MODERN WARFARE 2 (PC)
03. THE SIMS 3 (PC)
04. MODERN WARFARE 2 (PC)
05. ASSASSIN'S CREED (PS3)
06. GTA SAN ANDREAS (PS2)
07. FIFA 10 (PS3)
08. FIFA 10 (PS2)
09. NFS SHIFT (PS3)
10. DARKSIDERS (PS3)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Mass Effect 2



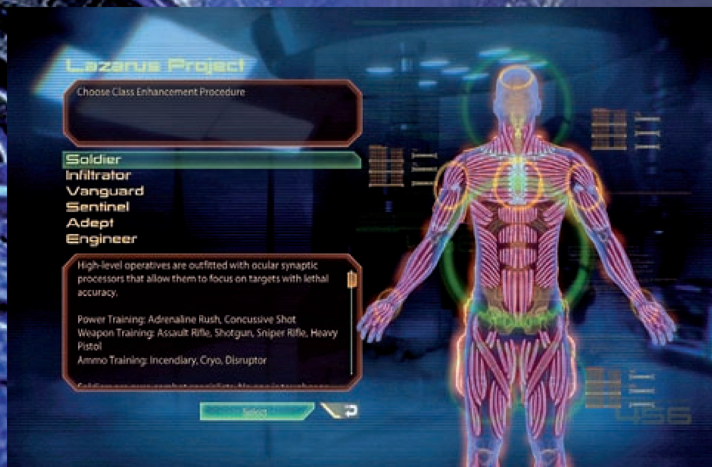
Bolj kot pri napadanju sta soborca pomoči potrebna pri postavljanju. Za najbližji zaklon običajno kreneta sama, občasno pa se trmasto zasidrata. Crk.



V prodajalnah pridemo do marsikaterega priboljška. Ni pa tako zapravljanje denarja nujno, saj najpomembnejšo opremo naberemo med česanjem lokacij.



Ko jo nabildamo do četrte stopnje, nam vsaka veščina ponudi izbiro med dvema ultimativnima napadoma. En škodi posameznikom, drugi skupinam.



Klase po uvodnem izbiranju ni več moč spreminjati, sčasom pa si izborimo sposobnost, ki nam omogoči poljubno porazdelitev talentskih točk znotraj nje.



Definicija pozerskega posnetka zaslona. Proti okornim nasprotnikom najbolj zaleže taktika potuhnjenja za gradnike okolja in napadanja s hrbtne strani.



Govorna zasedba je zvezdniška. Glasilke so posodili Martin Sheen (Illusive Man), Seth Green (Joker) in Tricia Helfer (EDI, umetna pamet ladje).

Dnevnik pilota Jokerja, zvezdni datum 03022185. Poveljnik Shepard živi! Sliši se nemogoče in skregano z zdravo logiko, saj dobro pomnim, kako tragično se je dve leti tega prekinila življenjska nit prvega človeškega zastopnika Fantomov, varuhov galaktičnega miru, ki se podrejajo le volji Vrhovnega zbora. Taistih politikantov, ki so Sheparda, mene ter vso posadko vesoljske križarke Normandy po tistem, ko smo Turiane, Voluse, Quariane in vse ostale alienske civilizacije rešili pred robotskimi Gethi, poslali na kobajagi rutinsko čiščenje preostalih kovinarjev. Pri tem se seveda niso ozirali na naša roteča svarila, da so bili tako pločevinkoti kot odpadniški Sareni le agenti Reaperjev, metuzalemskih entitet, katerih ciklično vračanje v Rimsko cesto sovpada z izumrtjem vsega organskega. Niti na dejstvo, da nevarnost z uničenjem njihove izvidniške ladje Monarh še zdaleč ni minila. Kar naj bi bil banalen lov za Gethi, nas je pripeljal do usodnega srečanja z novim skrivnostnim superplovilom. Njega laserji so bili za ščite preljube Normandy, naj počiva v tišini medzvezdnega vakuuma, prevroči, medtem ko se je poveljnik Shepard sredi peklenskega ognja junaško žrtvoval za svoje varovance. Vsaj tako smo vsi skupaj mislili, dokler ...”

Dokler ni postalo jasno, da Biowarovci zvezdnega marinca, ki zna enako dobro gobcati, rokovati z orožji in žonglirati z biotskimi talenti (coprnijami prihodnosti), niso nikoli nameravali upokojiti, temveč so ga v času od splovitve prvenca skrbno pripravljali na srednjo od predvidenih treh epizod serije. A četudi končni cilj poveljnika Sheparda in njegovih zaveznikov ostaja tisti stari – torej razgaliti in po možnosti preprečiti navidez neizbežno invazijo zlonamernih Žanjcev –, Mass Effect 2 prinaša kup sprememb ter dovolj izboljšav, da ga je moč pri priči oklicati za eno najboljših ZF-iger letošnjika. Tako presneto galaktičen je.

Verzija dve pika nič

Ziheraškega nadaljevanja od častitljivih avtorjev prvenca za PC in xbox 360 (J179 in J173, obakrat 85) kakopak ni šlo pričakovati. Čeprav je res, da se ME2 v splošnem tesno oprijema kalupa, v katerega je bil ulit predhodnik. V vsakem primeru bomo igrali kot Shepard, ki je lahko dec ali baba in nič drugega kot človek, ter izbirali med šestimi bojevniškimi klasami, ki v različnih razmerjih poudarjajo strelsko, biotsko in inženirsko specializacijo. Tistim, ki ste arhivirali snemalne položaje iz enice, se po uvozu dotičnih ne bo treba ukvarjati z oblikovanjem herojevega frisa. Obdržali boste tudi točke pozitivnega ali negativnega moralnega obnašanja in živeli s posledicami ključnih odločitev iz prvega dela. V nasprotnem primeru boste pač igrali tako, kot veli Biowarov kanon. Ta med drugim predvideva, da so vrhovni člani Councila na koncu enice crkot storili. Drugega si itak niso zaslužili.

Pretežno nespremenjen ostaja način raziskovanja galaksije in opravljanja nalog. Odskočna deska je vsemirska karta na krovu vesoljskega čolniča Normandy SR-2, ki je dar novih delodajalcev. Cerberusa. Jeste, taiste skrajne organizacije, ki jo zanima prevlada človeštva in s katere podložniki smo v prvem poglavju večkrat prekrižali faluse. Prav njenim znanstvenikom, zlasti pa zmuzljivemu glavarju Illusive Manu, se ima namreč Shepard zahvaliti, da se je dve leti po incidentu iz uvoda lazarsko vrnil med porabnike kisika. Davek, ki ga moramo za to plačati, je, da zdaj s Cerberusom sodelujemo pri razblinjanju megle okrog prihoda Uničevalcev. K sreči se to poslanstvo idealno prekriva z našimi težnjami. Skratka, nekoč sovražniki, zdaj prijatelji po sili. A kakorkoli, prevetrena Normandy je s svojimi štirimi sekcijami, med katerimi se hitro prevažamo z dvigalom, zopet tisto najožje socialno okolje, kjer Shepard poglablja odnos s posadko in soborci, odklepa in ustvarja nadgradnje, izbira opremo, v nabiralnik prejema zahvalna sporočila ter v svoji kabini posluša glasbo. Obenem pa prostor, kamor se na toplo čokolado vrne po sleherni bojni odpravi.

Za one, ki se z Mas(t)nim tokrat srečujete prvič, in tiste, ki ob omembi Biowara takoj pomislite na starošolsko igranje vlog, kjer je preživetje odvisno od kupa statistik in metanja kock, velja poudariti, da se ME2 s takimi 'sitnostimi' ne ukvarja več, kot je nujno. Z določenih vidikov še celo precej manj kot izvirnik, nad katerim se je zmrdoval marsikateri pecejaš, češ, da so ga avtorji načrtno poneumili za švohotne ume lastnikov xboxa 360. Take bo bržkone presunilo dejstvo, da je iz dvojke izpadlo raziskovanje planetnih lokacij z okornim vozilom, kar je v enki predstavljalo (nekam plehko) predjed za osrednji segment misij, ki smo ga opravljali peš. Zamenjala ga je mini igrica pregledovanja nebesnih teles iz orbite, od koder vanje izstreljujemo sonde. Tako odkrivamo 'anomalije' (kratke stranske misije, kjer povečini streljamo in smo za to slabo nagrajeni) in nabiramo štiri vrste rude, potrebne za izdelovanje novih hardverskih priboljškov. Marsikdo bo takisto razočaran, da je orožij in raznoraznih nadevkov manj kot prej ... da so snovalci poenostavili mešetarjenje z inventarjem ... in da obračuni z alieni po bliskovitosti, direktnosti nadzora in skakanju v kritje sedaj še bolj spominjajo na akcijade v stilu Gears of War. Mass Effect 2 je pač futuristična frpjka malo bolj živahne in, no, ljudske sorte. To je po eni strani greh, po drugi pa njena bistvena značilnost.

Krasni novi svet(ovi)

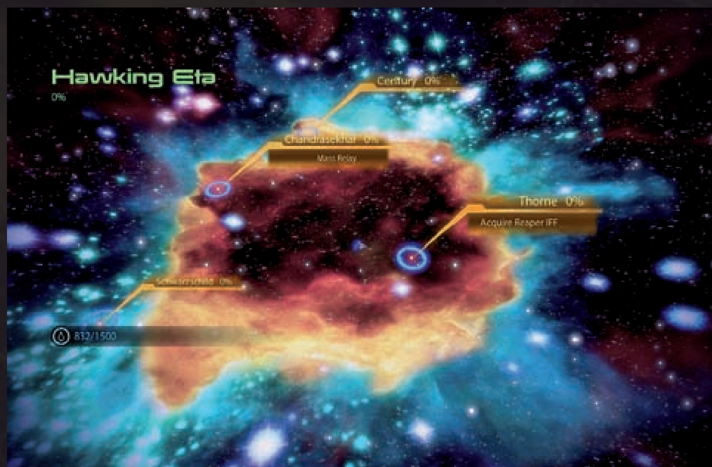
No, še preden se izkaže, da nadaljevanja kovači niso toliko podebilili, kolikor so zgolj navlake oklestili številne sestavne dele, se zenice razširijo ob pogledu na stopnjo podrobnosti. Lokacije, ki jih kot poveljnik Shepard obiščemo tekom vsaj dvajseturne izkušnje, najprej lociramo na širnem galaktičnem zemljevidu, po katerem iz ptičje perspektive arkadno gonimo ladjico. Potem se nanje vselej preselimo direktno s krova Normandije. Zaradi tega nas spočetka preveva občutek, da nismo svobodni vesoljski konkvistadorji, ki skačejo v neznano, temveč nekakšne junaške pošiljke, ki jih igra kot kak poštar dostavlja natanko tja, kjer morajo biti. Sem spadajo ne le obvezne naloge, kjer poizvedujemo o skrivnostnem izginjanju človeških kolonij, marveč tudi sekundarne štorijalne misije. Tu s potovanjem do krajev, ki nam jih svetuje Illusive Man, najemamo somišljenike, ki se nam nato pridružijo. Ampak ko lahko slednje začnemo opravljati v poljubnem vrstnem redu (ali jih po želji preskočiti), na nevšečnosti zvečine pozabimo.

Na okolja, ki smo jih obiskali, pa ne. Kdo ve, kako dolgo nam bo v spominu ostala vesoljska postaja Omega v odročnem predelu Terminus, kjer se poleg s pohujšljivo oblečenimi plesalkami v diskaču ubadamo s kriminalci in najemniškimi tolpami ter se detektivsko lotimo kuge, ki razsaja po njej. Ali nuklearno razdejani Tuchanka, domači planet koleričnih Kroganov, koder se udeležimo nasilnega ritualnega obreda. V enici tolikokrat omenjena, a nikdar obiskana Migrantska flota, potujoča skupnost brezdomskih Quarianov, ki tako kot preživeli v Battlestar Galactici brezciljno krožijo po črnini. Pa potem visokotehnološko asarijsko trgovsko središče Illium, kjer nas čaka stara modrokožna znanka; Horizon, kjer se bučno spopademo s strašljivimi Collectorji, novimi slugami Žanjcev; džungelska Pragia, katere edino poslopje hrani resnico o eksperimentih, ki jih je bil v otroštvu deležen (deležna?) Jack, tetovirani član naše ekipe ...

Seveda bi bile lokacije, kakor navdihnjen in raznolik je že njihov dizajn, teksture kristalno čiste, osvetljevanje pa prvoligaško, pol manj zanimive, če ne bi bile poseljene z neobičajno pristnimi ljudskimi ter alienskimi prebivalci. Zahvala za življenjskost obeh gre vrhunskim obraznim animacijam, ki pestrijo klepetanje, globokim pogovornim drevesom in profesionalno posnetim dialogom. Skoznje se tako kot v Mass Effectu 1 prebijamo s krožnim izbiralnikom, v katerem Shepardove replike niso prikazane dobesedno, pač pa s kratko, čustveno nabito frazo. V večini primerov je znova moč izbirati med nevtralnimi, še večkrat pa med pozi-



Ob tiščanju namenske tipke se akcija prekine, kamera pa ostane premična. Tako lahko označimo tarčo ali soborce pošljemo na natanko določen kraj.



Sonde in gorivo, ki ga trošimo s potovanjem med sistemi, stanejo. Zanemarljivo malo, a vendarle. Če nam cvenka zmanjka, nam špil odtuji nekaj rude.

tivnimi in negativnimi odgovori. Eni ali drugi prinašajo dobrotniške in odpadniške točke. Več teh ali onih kot imamo, več 'lepih' in 'grdih' pogovornih opcij imamo na izbiro v dialogih. Dostikrat dobimo tudi možnost 'dobrega' ali 'slabega' postopanja. Nekoga ubijemo in tako dobimo denar ter se prikupimo enemu članu moštva, ali ga ne ubijemo, kar ima posledice kasneje. Slično sistemu iz taisto Biowarovega Dragon Age.
Moralno odločanje ima za posledico številne presenetljive in različne veje v pripovedi, a do prave nelinearnosti in vejastega cepljenja fabule ne pripelje. Vendarle pa gre za nadvse všečno mehaniko, ki še bolj kot v prvencu potencira dramsko komponento gobezdanja in vpliva na izide ključnih snidenj. Že nešteti minimalno predrugačeni prizori, kot je denimo nepridiprav, ki ga po zasliševanju pustimo, da odide stran, ali mu na nasilen način pomagamo skozi okno stolpnice, so vredni ponovnega igranja. Kaj šele čustveno spremljanje usod, ki jih na podlagi odločanja v eno ali drugo smer sčasoma utrpijo naši kompanjoni, ter doživljanje različnih koncev igre. Bistvena odlika mehanike je ta, da imamo občutek, da imajo naše odločitve subtilne posledice za svet, ki je za spremembo odrasel in se ne podreja klišejem za ameriške najstnike. Le izbire bi bile lahko bile glede na moralno večplastnost situacij, malo manj črno-bele. Nekoga bi recimo radi fentali, da bi preprečili večje zlo, toda če to storimo, dobimo odpadniške točke. Smisel kratkih replik pa bi lahko bil bolj nedvoumno izražen, saj včasih izbereš eno, Shepard pa reče nekaj, kar se s tem ne sklada najbolj.

Veliki poki

No, če Mass Effect 2 do tu obdrži in poglobi večino pritiklin, ki so odlikovale prvo poglavje, še bolj sleče frpjsko obleko pri dejavnosti, s katero smo zaposleni največ časa. Pokanju vsakovrstne galaktične zalege. Pri elementih, ki nanj vplivajo, je denimo izpadlo napredovanje z zbiranjem izkušenjskih točk, ki jih je prej prinašalo ravno uspešno streljanje. Veščin, ki jih razvijamo z vlaganjem moštvenih točk, pridobljenih z opravljenjem misij, je vsaj za tretjino manj, in domala sleherna se tiče neposrednega povzročanja bolečin. Bistveno manj so natrpani spiski orožja in modnih nadevkov, ki nam za določen odstotek izboljšajo defenzivne ali ofenzivne lastnosti. S kompliciranim in zamudnim urejanjem inventarja se nam tako ni več treba ukvarjati, saj običajno zadostuje, če opremo pregledamo na vsakih nekaj misij. Torej takrat, ko smo s prečesavanjem lokacij, odpiranjem kovinskih hranilnikov, onesposabljanjem varnostnih naprav in hekanjem sefov (oboje na ločenem zaslonu vršimo z igranjem še kar všečnih, dokaj preprostih in na dolgi rok nezateženih spominskih mini špilčkov) pridobili zadostno število nadgradenj. In ko smo naropali dovolj cvenka ter rude, da smo novosti razvili v laboratoriju.
Še bolj direktna pa je sama strelska akcija. Se spomnite neskončne zaloge streliva in potrpežljivega čakanja ob pregrevanju orožja iz enice? Tega ni več, saj pokalice zdaj polnimo s tradicionalnim pobiranjem šaržerjev, ki jih po crkotu odvržejo bedniki. Pomnite dalje povezavo med razvojno stopnjo likov in uspešnostjo zadevanja? Adijo, saj o natančnosti sedaj odloča le privzeta preciznost sejala smrti in mirnost roke na miški ali joypadu. Prav trzajoča nrav bojev je Biowarovce prisilila, da so izdatno izpilili sistem iskanja zavetja za elementi okolice, ki v novi verziji skoraj nič ne zaostaja za onimi iz težkokategornih streljačin. Je temeljnega pomena za preživetje, saj rambovski navali ter strafanje na odprtem hitro botrujejo crkotu, in je skorajda povsem neproblematičen.
Toda igranje s soldatom, ki edini rokuje s celotno orožarno (na voljo so energijske pištole, puške, brzostrelke in snajpe, pa težki raketometi in drugi bajskoti), je le ena od karienih poti. Če izberemo inženirja, bomo rabo osnovne pištole kombinirali z edinstvenimi sposobnostimi, kot sta hekanje mehanskih stvorov in priklic krogličnega pomagača, ki preusmeri pozornost nepridipravov ter na zaključni razvojni stopnji mutira v eksplozivno telo. Če se na začetku odločimo za vanguarda, bomo lopove masakrirali od blizu, kamor bomo planili z brzinskim premikom naprej. Kot infiltratorji se bomo povečini zanašali na nevidnost in ostrostrelstvo, dočim bomo kot sentinel univerzalni soldat in bomo kot edini izkoriščali posebno vrsto ščitov. Na skrajnem koncu bojevniškega spektra pa ima mesto adept, specialist biotskega mešetarjenja in manipulacije nasprotnikovega gibanja. Z nadgrajevanjem moči, kot so 'pull', 'throw', 'wrap', in 'singularity', bodo njegovi sovražniki upočasnjeno in nemočno frčali čez zaslon. Tedaj bodo lahka tarča za naša pomagača.

Preobremenitev čutov

Uničenje, ki ga je sposobna uprizoriti všečno usklajena trojica borcev, v kateri so specialist za streljanje, biotik in inženir, postaja z napredovanjem čedalje bolj titansko. Tudi zato, ker sta sotrpina sposobna in v glavnem samozadostna, čeprav se še oglašata na osnovne ukaze 'pojdi tja', 'sledi' in 'napadi'. Stopnjo samodejnega odločanja umetelnikov je moč do neke mere popraviti skozi nastavitve. Vseeno pa je se je v zahtevnejših bojih in igranju na višjih težavnostnih stopnjah zdravo zateči k ličnemu taktičnemu vmesniku, katerega priklic prekine akcijo. Nam nagaja mrcina, ki je v daljavi zasidrana za kovinsko škatuljo? Pritisnemo namensko tipko, določimo tarčo in temnopoltemu Jacobu ali sisoritni Mirandi (stas in glas ji je posodila Yvonne Strahovski, blondinka iz serije Chuck) v miru zaukažemo izvršitev napada 'pull'. Potem nesrečniku, ko zaplapola po zraku, z zlobnim nasmeškom spustimo milostni hedšot. Kaj pa, če nas obkolijo futuristični zombiji in čakamo na obnovo biotske zaloge, zaradi česar si vmes ne moremo pomagati niti s priklicem začasne energijske bariere? Hja, spet pavziramo, nakar recimo Jacka prosimo, naj sprosti 'shockwave', ki sovrage v najslabšem primeru posede, v najboljšem pa pospremi do okoliških sten. Pri tem so vsi ukazi priredljivi in le tipko daleč.
Pod našimi napadi tako izparevajo horde običajnih dvonožnih najemnikov in zobatcev, ki znajo predse postaviti fizično pregrado; brutalni Krogani, ki častijo boj z neposredne bližine; okorni, grbasti Scioni, ki nam s prvim energijskim napadom požrejo ščite, z drugim pa zdravje; običajni in eksplozivni zombiji; patetični enonevronski droidki, ki pa jih često spremlja nekaj do integriranega vezja zaščitenih, s strojnicami opremljenih mechov; več vrst brezglavih vesoljskih psov; in tako dalje. Nekatere kanalje se preudarno skrivajo za stebri in zabojniki ter proti nam bljuvajo ogenj z razdalje, spet druge za povzročanje škode potrebujejo čisto vidno linijo, zaradi česar nas skušajo obkoliti. Določene ščiti le oklep, druge brani še energijski ščit, tretji zaupajo vzdržljivosti lastne kože. Za vsakega se najde pravi strup oziroma idealen tip streliva. Ognjeni naboji, ledeni, taki, ki so učinkoviti proti sintetičnim stvorom … Mvahaha! Pa številne biotske veščine. Le poiskati ga je treba, od česar je odvisno mnogo uspeha na višjih zahtevnostih.
Težava? Strelski, biotski in tehnični arzenali so znotraj svojih kategorij resda bolje uravnovešeni kot v ME1. Vendar slednja dva spet malo šepata. Sploh zdaj, ko je pritiskanje sprožilnikov postalo toliko bolj poglavitno. Na težavnosti 'vetaran' je zabavno igranje z vsako klaso, dočim sem na 'insanity' s soldatom zabeležil neprimerno manj umiranja kot denimo s sentinelom.
Prav tako je vse skupaj s taktičnega vidika še vedno nekam preprosto, vsaj če si želimo hardcore frpja, saj je moč Mass Effect 2 z izkoriščanjem čepenja v zavetju ter samoumevnih nažigalskih prijemov na ne pretirano težak način končati z vsakim likom. Iskalci ultimativnega izziva bodo zato razočarani. Res pa je tudi, da igra ne zaide v ponavljajočo se, neumno rutino, saj je treba biti vseeno pozoren. Ter da ni in noče biti ne zajeban frp, niti ne nehumano zahtevna streljačina.

Črna luknja zabave

Kar Mass Effect 2 hoče biti, je visokoproračunska akcijska avantura, ki temelji na pokanju in je obogatena s frpjskimi prvinami. V njej bodo uživali zlasti tisti, ki obožujejo epske televizijske in knjižne vesoljske opere, holivudske ZF-kolosale, v nulo dodelane izmišljene univerzume, privlačne like z zanimivimi, pogosto problematičnimi osebnimi zaledji ter neprestano akcijo, ki se je ne bi sramovalo niti nadaljevanje Avatarja. Ljubiteljem čistokrvnih streljank se bodo elementi igranja domišljijskih vlog bržda zdeli navlaka, medtem ko se bodo častilci kompleksnih frpjk zmrdovali nad mankom zapletenosti. A predvsem zato, ker bi tudi oni radi igrali te znanstvenofantastično avanturo tega kalibra, le da jim elitistični ponos tega ne dovoli.
Lahko v tem okolju manjka obvezna fuk scena z izbranim stranskim likom, v kateri na žalost spet ne uzremo golih bradavičk ali kosmate moške zadnjice? Ne more. So Biowarovci med kovanjem vizualno slastnih, čeprav premočrtnih, zvečine streljanju podrejenih lokacij pozabili na obširne, z življem in postransko vsebino naphane metropole? Niso, saj lahko penzijo dočakamo le med tavanjem po hodnikih Omege, Illiuma in obnovljene Citadele ter z obiskovanjem štacun. Z brskanjem po orjaškem codexu, integrirani zakladnici znanja, pa doktoriramo iz zgodovine civilizacij Mlečne ceste, ki je na ravni Dragon Agevega sveta.
So torej sploh kaj pustili za zaključni del? Gotovo. Izpopolniti bi šlo zlasti surovo pustolovsko plat, saj večino obveznosti, ki se ne tičejo prelivanja krvi, opravimo s klasičnim zaporednim izpraševanjem prebivalcev in obiskom zabeleženega kraja oziroma osebe. Za blažjim sindromom nerazgibanosti posledično trpijo tudi boji, osebno pa sem pogrešal zlasti škripanja z zobmi vredna šefovska srečanja. Pot nam resda preči nekaj glavarjev, ampak ultimativni mofoti to baš niso. Marsikdo bo naprej potarnal, da je odvijanje osrednje štorije zapostavljeno zaradi morda prevelikega števila Shepardovih kompanjonov in osvetljevanja njihovih osebnih preteklosti. V bistvu bo imel kar prav. In prepričan sem, da bodo tisti, ki so že v izvirniku jokali nad površinsko vožnjo z nerodnim štirikolesnikom, vnovič začutili, da več raziskovalne svobode sekvelu ne bi škodilo. Ampak ej – čemu bi nas motili kamenčki in kak kamen spotike, ko s svetlobno hitrostjo preskakujemo zvezde?

Kozmonavt Case ponovno obračuna z domišljavimi alieni. Vmes položi še miss universe.

88

fantastično originalno vesolje ✔ ZF-štorija, ki vleče ✔ eksplozivna zmes akcije in igranja vlog ✔ moralno odločanje s posledicami ✔ vrhunska grafika in zvok ✔ izvedba, kot se šika ✔ strelsko-frpjska sredica bi lahko bila kompleksnejša ✖ rahlo iluzorna nelinearnost ✖ pustolovsko kvečjemu spodobna ✖ vseeno nekoliko prelahka ✖

BioWare / Electronic Arts

SERVUS, CERBERUS!

Ker igralne vsebine ni nikoli preveč, Bioware za Mass Effect 2 načrtuje malo vesolje razširitev. Prvi 'zastonjski' dodatki so na voljo že od pristanka na policah, saj je skupaj z igro v škatli koda, ki omogoči dostop do Cerberus Networka, spletnega mesta za pretakanje bonusnih materialov. V času tipkanja je to pomenilo Zaeeda Messanija, veteranskega najemnika, ki ga je moč pridružiti že obstoječim spremljevalnim likom, planet Alchera, koder v stranski misiji obiščemo zveržene ostanke izvirne Normandy, in nekaj dodatne opreme. Naslednja večja uradna nadgradnja, ki se ima bojda pojaviti kmalu, pa bo poleg svežih kvestov, orožij in nadevkov vpeljala tudi M57 hammerhead. To je lebdeče vozilo, ki bo zamenjava za zloglasni štirikolesnik mako, s katerim smo se v enici raziskovalno vozakali po površju planetkov ter bentili nad slabim nadzorom. O natančni cenitvi dotičnega in bodočih dodatkov se založnik še ni izjasnil. Manjši bodo očitno zastonj, večji ne. Vsekakor pa se avtorji muzajo, saj so jo s primikom Kerberove kode, ki jo je moč uporabiti le na enem računalniku ali xboxu, zagodli piratom in kupcem rabljenih iger. Oboji za vsebino, ki jo šifra skriva, niso prikrajšani, vendar morajo za njen spletni nakup odšteti približno 11 evrov.



Hetero fukiš, lezbo seks, osnovni striptiz. ME2 ima vse, istospolna posteljna akcija pri igranju z moškim pa odpade. Ah, ti večna homofobija.



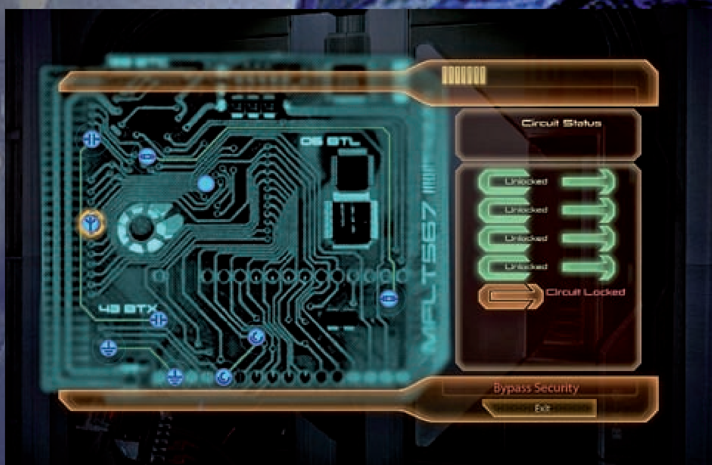
Dasi se mu raba Unrealovega srčka pozna, je po estetski plati ME2 samosvoj. Optimizacija je nadmočna, zato špil leti tudi na švohotnejših kištah.



Za Sheparda je na razpolago več kožic, alternativna oprava pri soborcih pa se odklene, ko uspešno opravimo obe misiji, namenjeni posameznim likom.



Če te vesolje ME navdušuje, si omisli spremni bukvi. Revelation smo obdelali v J179, o Ascensionu pa bomo še poročali.



V eni od spominskih mini igric pri omejenem času povezujemo elemente enakega videza. Ako bi jo zakomplicirali, bi čez čas bržkone najedala.



Če je sila, lahko ovenela soborca med bojem oživimo z medicinskimi paketki. A ponavadi raje počakamo, da kompanjona po bitki samodejno vstaneta.

Solium Infernum

Pekel si ponavadi predstavljamo kot kraj, koder v bazenu lave prebiva zlohotni Satan in cmari nesrečne duše, sem in tja pa pošlje svoje pošastke v tostranstvo, da imajo junaki kaj početi. Toda v Solium Infernum imajo peklenščki daleč preveč opravka s sabo, da bi se ukvarjali s smrtniki. Vrhovni peklenšček je namreč izginil neznanokam in velehudiči se morajo sporazumeti, kateri ga bo nasledil. Ker se znajo najbolje sporazumevati s sekirami v hrbet in ognjenimi nevihtami, gredo lahko angelci po kokice, sedejo na rob peklenskega brezna in zro na zabavo.



Grafični slog ni moderno razbohoten, marveč hladno srednjeveški, 'dantejevski'. S tematiko in izvedbo se briljantno ujame.

Vic Davis, avtor posrečene potezne strategije Armageddon Empires (176, 81), nas torej pošlje v inferno. Rogatega videza in zvijačnega uma moramo premagati ostale naddemone in se zavihteti na peklenski prestol, koder nam je zagotovljen žveplen džakuzi najvišje kvalitete. Tekmo v slalomu med zlimi uroki nasprotnikov sodi hudičevska konklava, ki čepi v utrdbi Pandemonium in s prestižnimi točkami ocenjuje, kako ostudni smo. Po določenem številu poteznih korakov hudičevca z največ zbranega prestiža okronajo za novega Zlodeja. Če se kak peklenšček počuti nadvse zlobnega, lahko skuša naslov pridobiti s silo in zasede Pandemonium. V tem primeru ga konklava obsodi kot preveč peklenskega celo za pekel in ga izobči. Povzpetnež mora nato pet potez braniti Pandemonium in svojo začetno utrdbo. Ako ga tekmeci ne brcnejo ven, je taglavni.

Na karti, razdeljeni na šestkotnike, poleg utrdbe konklave in začetne trdnjave vsakega od največ šestih tekmecev najdemo še pisano bero strateških točk, kot sta mesto Dis in brezno Tartarja. Ker te zagotavljajo pritok ugleda, so glavna tarča naših demonskih legij. Legije so naša vojska in zagotavljajo, da nam na karti tekmeci ne hodijo v zelje, pardon, žveplo. Z zmagami v boju se krepijo, poleg tega pa jih je moč ojačati z brezbožnimi artefakti in junaki inferna – pretorji. Beštijic je obilo vrst, od mitoloških pošasti do brezobličnih prebivalcev najbolj omračenih umov, v življenje pa jih obudijo lepe slike, saj se je vrnila večina risarjev iz Armageddon Empires.

Vse sile kupujemo v dražbah na peklenskem bazarju s surovinami štirih vrst, ki jih v našo zakladnico prinašajo podložniki. Hakeljc je v tem, da imamo v eni potezi na voljo omejeno količino ukazov – na štartu recimo le dva. Sem sodijo tako prinašanje surovin kot kupovanje in premikanje legij. Število ukazov je moč povečati z nakupom redkih relikvij in jačanjem vrhovnih veščin našega uberdemona. Pet vrst jih je in se tičejo moči legij, spretnosti z zvijačami, prerokovanjem ter direktnim pošiljanjem pogube nad legije in pa izkoristka surovin. Vojska na karti je torej le del špasa, saj lahko močan demon s peklenskim obredom legijo upepeli kar od daleč ali jo podmaže, da prestopi na njegovo stran. Prerokovanje nam po drugi plati omogoči manipulacijo konklave ali pošiljanje angelov nasprotnikom za vrat. Zmage legij in pretorjev v posamičnih dvobojih ter uspešni rituali vsi poskrbijo za povečanje ugleda.

A niti to ni vse. Konklava poskrbi, da sovragov ne moremo mimogrede napasti, marveč se je treba z njimi za spopade diplomatsko dogovoriti. To pomeni, da jih je treba dovolj žaliti in izsiljevati, da nam napovedo maščevanje. Šele po treh maščevalnih pohodih s samosvojimi pravili lahko med dvema naddemonoma pride do totalne vojne. Na tem mestu pogrešam alianse med demoni v stilu Diplomacyja, ki bi ponudile še več možnosti za zasajanje noža v hrbet, a ni sile, saj so neformalne dovolj pretkane.

Glavna zamera podobno kot v Armageddon Empires leti na okorni vmesnik, ki zahteva dosti preveč klikotanja. In na nekatere mehanizme, ki so preveč odvisni od sreče, čeprav je splošna uravnoteženost dobra. A glavna odlika Solium Infernuma je kaotičnost v pravem, zlodjevskem pomenu besede. Stanje se lahko v nekaj korakih zelo spremeni in še malo prej vodilni hudič bo žalostno zrl iz brezna pozabe. Zato je napetost med igranjem izjemna. Že umetna pamet nam jo je sposobna pošteno zagosti, naslov pa premore še večigralstvo za do šest igralcev, čeprav žal samo po e-pošti.

Davis je tako napravil igro, v katerem je tveganje povzdignjeno na raven umetnosti. Če se nam kockanje posreči, smo na ognjenem konju, sicer bomo obsojeni na večno zretje v luštne mucke (za hudiča je to obup). Najmanj dva rezervna izhoda v sili sta obvezna. Pa še tedaj ne moreš biti ziher, da jih tekmec nima pet. In da ne blefira še s tremi. Če ste dovolj peklenski, hop na Crypticcomet.com, koder Solium Infernum v edinole dostopni digitalni obliki stane 23 evrov. Vreden jih je.

Aggressor ***obredno žrtvuje banano in teniško žogico z upanjem na nadaljevanje.***

84 globina in izziv ✔ nohtegrizna napetost ✔ vzdušna podoba in glasba ✔ okoren vmesnik ✖ nekaj težavic z ravnotežjem ✖ brez prave kampanje ✖

Cryptic Comet



Nad sliko naddemona je s številko prikazan njegov ugled. Ni dobro biti predolgo na vodilnem mestu, saj postanemo tarča vseh ostalih zlobcev.



Izidi bojev se za razliko od Armageddon Empires računajo samodejno v razpredelnici, kjer si legiji zavdajata s streljanjem, mlatenjem in čaranjem.

Dark Void

Temna praznina je špil, za katerega ti je kmalu po začetku igranja jasno, da je moral v glavah razvijalcev delovati hudo bolje. Težava prvenca skupine Airtight Games namreč ni v manku vizije ali ambicij, temveč v nezadostni izvedbi, ki mestoma spomni na poskuse ruskih ekip.

Na računalnikih, iks škatli in PS3 izdana tretjeosebna streljačina si bojni sistem nesramno sposodi iz Gears of War. Svojega možiclja zreš izza rame, ga premetavaš iz enega zaklona v drugega in medtem sistematično ugonabljaš modrikaste tujce, odete v svetleče eksoskelete. Iz GoW niso skopirali zgolj osnovnega principa igranja, temveč celo podrobnosti, kot so slepo nažiganje čez oviro pri streljanju brez merjenja in animacije brutalnih raztelešenj, ko nepridipravu prideš dovolj blizu. No, posnemanje samo po sebi ni tak problem, saj se je pristop izkazal za finega in so ga (zlo)rabili v mnogih naslovih. Težava je v tem, da Airtightovcem ni uspelo prenesti testosteronskega žmohta, tistega nezgrešljivega občutka prisotnosti v divji bitki. Medtem ko v Gears malodane okusiš blato in smodnik, je izkušnja v Voidu sterilna ter nevzburljiva. Čemu je tako, je težko reči. Morda so subtilni učinki tresenja slike in majanja pogleda premalo izpostavljeni. Nemara so krivi brezizrazni, nezanimivi, premalo raznoliki kovinkasti nasprotniki. Gotovo pa svoje prispeva dejstvo, da miškina hitrost in natančnost igro naredita nekam lahko, lažjo kot na konzoli. Prepričan sem, da bi Dark Void izpadel bolje, če bi ga razvili kot prvoosebno igro ali če bi na rovaš podganice zvečali težavnost.

As v rokavu in izvirna poteza skuša tako biti raketni nahbrtnik, ki po kake pol ure postane stalen del opreme. Naprava botruje oglaševani 'navpični revoluciji', s katero naj bi se streljačine dokončno rešile prijema matere Zemlje. (Pri tem se delajmo, da za Tribes še nismo slišali.) Vertikalnost se sprva odraža v blaženih prostih padcih in delih, kjer se z džetpekom skrajno omejeno odrivaš med zakloni na navpičnih stenah ali stavbah. Te sekvence ne prepričajo, saj je za instantno napredovanje med zakloni dovolj pritisk na eno samo tipko, kar postopek naredi trivialno lahek. Moti tudi posiljevanje s pogostostjo takih odsekov, z možno izjemo dobro zastavljenega prizora na viseči, zlagoma razpadajoči veleladji.

Bolje se odrežejo letalne stopnje, v katerih s turbo oprtnikom povsem neomejeno frčiš po razsežnih ozemljih. Občutek je sličen tistemu v arkadnih letalščinah: nadzorna shema je privzeto obrnjena po navpični osi, hitrosti premikanja so dosti večje kot pri hoji in nadlegujejo te leteči krožniki, ki jih je treba pošmajsati. Nahrbtnik zna streljati in nudi rabo dodatega izgorevanja ter izvajanja manevrov, kot sta zasuk za 180 stopinj in premet v levo ali desno. Namečkoma se je moč zlobnim letalicam približati in jih zasesti, če zmoreš gumbe pritiskati v skladu z navodili v sekvencah QTE. Če ne veš, kaj to so, glej izobraževalni članek prav v tej številki. Zasedba se splača, saj je železje trpežnejše in strelja močneje.

Krono Dark Voida srečaš šele proti koncu, ko stopiš v velike stopnje, kjer se pomešajo vsi prejšnji pristopi. V enem trenutku tako tečeš proti velikanski bazi, kjer se moraš prestreljati do kontrolne sobane. Takoj zatem se prebijaš po navpičnem generatorju, kjer je treba na vrhu sabotirati jedro. In potem se v zračni klavnici udarjaš s floto krožnikov za nadzor nad nebom. Vse to v okviru enega nivoja. Res škoda, da takih stopenj ni dovolj in da se pojavijo izključno v zadnji tretjini igre, saj vse ostalo udejstvovanje ob njih deluje kot preobsežen tutorial. Namečkoma njihov potencial ni docela izkoriščen, kar bi bržda storili razvijalci z več izkušenj. Zamislite si razsežno bojišče, na katerem se udarjata obilni armadi, ti pa med pokolom brziš zdaj peš, zdaj skakaje, zdaj v luftu. Ou jea!

Čemu torej relativno spodobna ocena? Zato, ker Dark Void ni povsem zgrešen in bo vztrajnеže pred koncem nagradil z nekaj res spektakularnimi bitkami ter prizori. Posebej izstopa popotovanje titanske mamaladje Ark, okoli katere letaš kot mušica okoli Casa. Po svoje je posrečena tudi fabula, ki nameša vse mogoče, od druge svetovne vojne in bermudskega trikotnika prek vzporednih dimenzij do tehnološko naprednih alienov, Nikole Tesle ter ljubezenskih peripetij med junakom in indianajonesovskim dekličem. Malce privlečeno za lase, kakopak, a zgodbo si brez težav predstavljam kot kokičasto poletno filmsko akcijado. Temu navkljub se končna računica, v katero gre prišteti odsotnost večigralstva, nagiba v rdečo. Dark Void tako ni presežek, marveč le še ena streljačina.



● Airtight Games se ne sprenevedajo okoli manka večigralstva. Naravnost so povedali, da za pošteno izpeljavo nimajo ne denarja, ne izkušenj.



● Puške je moč nadgrajevati s sredstvi, ki jih za sabo puščajo sovražniki. Izboljšave niso nič posebnega (moč streljanja, eksplozivni doseg raket).



● Uboji žarkovnih samohodcev so postopni. Najprej jih frče nastreljaš v sklepe, da se sesedejo, nakar jih peš zajahaš in jih pokončaš v sekvenci QTE.



● Občutljivost miške je v letalnem načinu manjša kot na tleh. V stopnjah, kjer dinamično preklapljaš med obema načinoma transporta, je to nadležno.

Zdaj visoko v zraku, drugič v jami v mraku, kot izgubljeno pišče, ~~Hugo~~ Luni samcat Teslo išče.

66 nekaj spektakularnih bitk in prizorov ✔ peščica gromozanskih stopenj ✔ posrečeno odbita pripoved ✔ mlačen občutek pri streljanju ✖ posiljevanje z navpičnimi odseki ✖ premajhna raznolikost sovražne mašinerije ✖ neizrazite pokalice ✖ slaba izkoriščenost zamisli ✖

Airtight Games / Capcom natlačenka 199



Vancouver 2010

International Olympic Committee
attn: Jacques Rogge
Lausanne, Switzerland

Sneti
Revija Joker
Ljubljana, Slovenija

Zadeva: osuplost in visok krvni tlak zaradi lahkotnosti, s katero se obravnavajo olimpijske igre v digitalni obliki.

Spoštovani predsednik IOC Jacques Rogge,

verjemite, da mi ni v navadi, da bi po pošti nadlegoval take velmože, kot ste Vi. Zaleže itak ne nič, ker imate preveč dela z rezanjem otvoritvenih trakov in zavezovanjem kravat. A naj storim izjemo, ker enostavno moram nekomu potožiti, da z uradnim žegnom Mednarodnega olimpijskega komiteja delajo kot svinje z mehom. In kdo je za to boljši kot njegov kapo di banda?

Saj ne rečem, v osnovi se reč ne igra slabo. Razvijalec Eurocom, ki je aboniran na izdelavo povprečnih olimpijščin (ideja: se ne bi zmenili z Electronic Arts?), je poskrbel za farbovito predstavitev v nedrjih spodobnega grafičnega pogona. Ko se spustiš po smučarski progi, je občutek hitrosti fejst. Brzina še naraste, ko drviš po stezi za bob ali po hrbtenici smučarske skakalnice. Pogled se trese in megli, zvočniki hrumijo in če so sile v ledeni tubi prehude, začne robove ekrana požirati rdečina, ki najavlja prevrnitev. Če te ne bi spremljali skupno kaki trije drugorazredni nu-rock komadi in bi lahko nastavljal ločljivost, ki se zgleduje po namizni, bi bilo še bolje. Nadzor je srečoma na nivoju, saj so športniki okretni, tako da lahko v slalomu naskakuješ količke, kot se za ljubitelja Tine Maze spodobi.

Igranje je kajpak arkadno, saj mora biti špil dostopen vsem. A v njem se vseeno skriva nekaj globine. V slalomu moraš stisniti tipko čim bliže trenutku, ko napovedovalec zatuli GO!, in drkati gumb za čim boljši začetek, nakar zavijaš med vratci, greš v nizko prežo za dodatno hitrost in robiš, ko je treba napasti količek. Pri skokih je treba na vrhu ujeti trenutek, ko je veter miren (potem se ne spreminja več, smeh), nato pošicati idealni moment za spust in pred mizo začeti tiščati gumb, da sprožiš pokazatelj. Če tipko spustiš prezgodaj ali prepozno, daljava trpi. Dobro zamišljeno. Škoda, da vrh spretnosti dosežeš dokaj hitro, saj udejstvovanje ni kompleksno in ima malo stranskih dejavnikov. Ni namreč lastnosti športnikov, maž in podobnega.

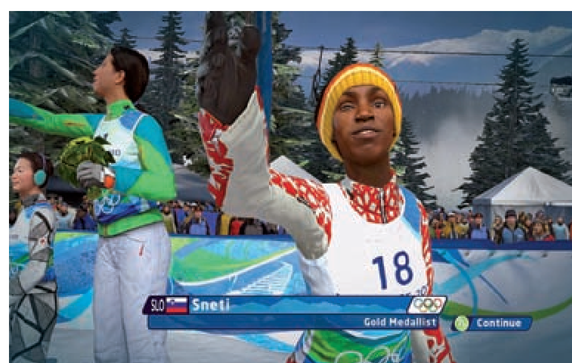
Rezultati se beležijo na internetnih lestvicah, kjer se lahko primerjaš s svetom. Če si sam, ta hitro postane edini pravi nasprotnik, saj je računalnik nesposoben, težavnostnih stopenj pa ni. A piljenje rekordov ima čar in levji delež športov je izvedenih dovolj privlačno ter intuitivno, da lahko Vancouver zakurblaš na samotno popoldne ali med pisanjem seminarske. Vdelan je takisto multiplayer, in sicer na razdeljenem zaslonu za enim računalnikom, xboxom 360 ali PS3 za do štiri sodelujoče, po lokalni mreži oziroma po internetu skozi Games for Windows Live. Tam v petih dneh v PC-inačici nisem srečal nikogar.

Prerez disciplin je zadovoljiv. Igre v Kanadi imajo petnajst kategorij z mnogimi podvariantami, tu pa so izbrali slalom, veleslalom, super-G in smuk, seveda vse na isti progi ... paralelni borderski veleslalom in novotarijski ski cross (smučarski spust nizbrdo v druščini z vmesnimi skoki) ... akrobatiko na smučeh in snežni deski ... dvosedi bob ter dvoje sani – skeleton, luge ... skoke na srednji skakalnici ... in hitrostno drsanje na 500 in 1500 metrov. Okej, hokeja ni šlo pričakovati, bi pa lahko dali umetnostno drsanje, tek na smučeh in najboljši zimski šport, curling. Ker ni curlinga, oceno zbijem za 50. Saj ne, Jacques, brez panike.

Ampak, monsieur Rogge, srž težav leži drugje: v sramotni neolimpijskosti. Če ne bi bilo petih krogov in imena, bi lahko izdelku komot rekli Random Winter Games. Na voljo imaš trening, kjer se beležijo rekordi, še kar dolg niz vse težjih, a na splošno ne prav zafrknjenih izzivov v tem in onem športu (prismučaj do cilja, preden se izteče ura, ne prevrni se na progi, dosezi tak in tak izid ...), ter postavko 'Games'. Poln upanja jo izbereš na uresničenje olimpijskega duha – in se znajdeš v suhoparnem meniju, kjer si sestaviš poljubno dolg niz športov. Uvodne ceremonije s prižiganjem ognja ni, na tekmah pa odpelješ svoje, nakar se pokažejo rezultati treh živih ali računalniških konkurentov. Najboljši stopijo na stopničke, malo pomigajo, zagode himna in to je to. Puščobnost je osupljiva! Ni niti enega znanega imena in ker se zunanjost likov določi naključno, zna za Slovenijo nastopiti črnka v hitrostnem drsanju. Smeh. Toda smeh se prevesi v grozo, ko uvidiš, da slovenska himna ni slovenska, temveč krneki, kar je pljunek v obraz naroda. In da prvaki okrog vratu ne dobijo odličij. Ponoviva skupaj, Jacques: ta špil trdi, da v Vancouvru ne bodo podelili kolajn. Zdaj pa mi vi povejte, kako bi lahko bila uradna olimpiadnica še bolj bedna?!



Pri večigralstvu na razdeljenem zaslonu igra zniža ločljivost, da bi ohranila gladkost. Ne glede na moč PC-ja, heh.



Za Slovenijo zmagujejo črnke, discipline so omejene na en spol, igranja ne spremlja olimpijska enciklopedija. Žalost.



Med treningom te na progi v slogu dirkačin spremlja duhec najboljše vožnje. Če te moti, imaš težavo, saj izklop ni mogoč.



Tipkovnica je v redu in tipke je moč nastaviti, a je boljši joypad, ker so ukazi z njim natančnejši. Po možnosti za xbox 360.

***Snetija** ima, da bi tole prevedel v angleščino in poslal Olimpijskemu komiteju. Mogoče bi se bob prijel ledene stene.*

45

kar je, se igra v redu ✔ draž podiranja rekordov ✔ solidna podoba ✔ Slovenija med državami ... ✔ ... z napačno himno!!!1enaena ✖ totalna odsotnost olimpijskega vzdušja ✖ ni dolgotrajne globine ✖ manjka curling!!!2dvedve ✖

Eurocom / Sega

Igrovje: VVVVVV

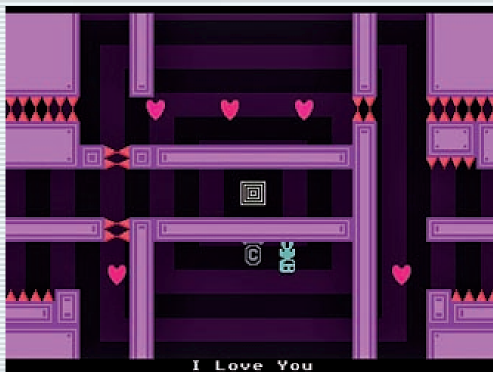
S soncem obsijan modrec mi je nekoč dejal, da bi bilo zdravilo za raka že najdeno, če ne bi sposobni mladci toliko svojega časa namenjali težkim špilom. Strinjal sem se delno, saj menim, da je obvladanje zafrknjenih iger stvar dokazovanja sebi, da zmoreš. Nekako tako, kot alpinist pleza na goro, ker je tam, po sistemu gora ni nora, nor je tisti, ki gre gor. Toda potem, ko si se z obrnitvijo raznih Conter napumpal s samozaupanjem, moraš le-tega investirati. Končanju VVVVVVja bi tako sledilo uničenje vseh oblik raka zgolj na rovaš napihnjenosti, saj je res zajeban. Ampak na dober način.

Terry Cavanagh – oni, ki ni kanadski politik, ampak ustvarjalec dobro sprejetih neodvisnih špiličev, kot sta Don't Look Back in Judith – v prvi vrsti ve, kako ti v usta vreči trnek ter nato počasi, počaaasi zategovati laks. VVVVVV je od strani gledana raziskovalna platformščina z grafiko 640 x 480 v slogu spectruma in piskajočim zvokom, v kateri se s smejočim možicljem seliš med ločenimi ekrani ter s spretnim skakanjem premaguješ ovire. Pri tem moraš biti največkrat zelo natančen, sicer umreš. Govorim o pikslasti eksaktnosti, kjer lahko za crkot zadostuje že droben korakec v napačno smer ali polsekundna zamuda pri odzivu na nevarnost. Govorim o filozofiji, ki so jo gojile nepopustljive igre tipa Jet Set Willy, Mega Man, Ghosts'n'Goblins, Dizzy in podobne. Hop, crk. Hop, crk. Hop, crk crk crk.

Vendar tvoje početje ni običajno. Finta je namreč ta, da imaš poleg štirih smeri na voljo tipko, ki ne sproži skoka v normalnem pomenu besede, marveč hecnega stricljа pošlje na let s spodnjega proti zgornjemu robu ekrana. Ali z zgornjega proti spodnjemu, odvisno, kje si. Kopitljaček se bo dvigal ali padal, dokler ne bo naletel na podlago, med letom pa ga lahko usmerjaš. In ko se gravitacijskega heca navadiš, te Terry popelje na svežo, domišljijsko pot po veliki vesoljski ladji, na kateri je domala vsak zaslon uganka. Taka, ki zahteva hitre prste in sive celice. Že ena začetnih sob hoče, da se prebiješ do izhoda čez tri ploščadi, ki se pomikajo gor in dol, na spodnjem in zgornjem robu pa so špice z vmesnimi varnimi področji. Če greš po zgornji strani, ti ne bo uspelo, saj zadnja ploščad pusti premalo prostora. Rešitev? Odskakljati moraš po spodnjih delih ploskev, kar počneš obrnjen na glavo. Kar nato postane klasika. Nadalje se ogibaš čudnim entitetam, kot so besede, ki ubirajo svojo pot čez zaslone (crk) ... potuješ po tekočih trakovih (crk) ... greš skozi laserske žarke, ki te sredi poti obrnejo (crk crk) ... izvajaš diagonalna padanja skozi več zaporednih čumnat, kjer se nasajaš na perfidno nameščene špice (crk crk crk crk) ... in še mnogokaj. Vvvvvvelikokaj. Na primer to, da nekje ne vodiš le sebe, ampak tudi rešenega vesoljčka, ki se obnaša v skladu s tvojimi akcijami.

Dodaten hakeljc je, da je ladja sestavljena iz več do neke mere samosvojih delov, ki jih povezujejo teleporterji. Pot med njimi pa ni linearna. Tako ne napreduješ skozi sosledje soban, marveč raziskuješ nalik starim Castlevaniam, čeprav brez frpjskega razvoja in rabe predmetov, le z reševanjem članov posadke. Da se laže znajdeš, lahko prikličeš karto, na kateri so neodkrita in odkrita območja. Sta pa namig že barva okolice in sorta ovir, ki jih fašeš na pot. Te se začno sčasoma malo ponavljati, oziroma se ponavlja kopito, s katerim so narejene. A nič ne de, občutek svežine vseeno traja skozi ves špil. Dve do tri ure za spretnega vztrajneža, štiri do pet za povprečneža sicer ni veliko, tako da je cena 10 evrov na strani *Thelettervsixtim.es*, kjer VVVVVV kupiš v digitalni obliki s kreditno kartico, relativno visoka. Med drugim zaradi naivne, slabo razvite zgodbe domala brez metaforične vrednosti. Terry bi se lahko ozrl po Iji (J187) in Canabaltu (J189), ki jima uspe na podoben način izreči dosti več. A zabava je zgoščena in lahko se ubadaš z dodatnimi modusi, v prvi vrsti s hitrostnimi skoziteki, in nabiranjem artefaktov, ki so skriti na RES zafrknjenih mestih.

Kot da ostalo ni. Toda ravno v težavnosti je kleč. Po eni strani zato, ker te po domala vsaki rešeni sobani navda konkreten občutek ponosa, tako pogrešan v večini sodobnih špilov. In po drugi, ker avtor ve, kje je srž problematičnosti in privlačnosti težkih iger. V frustraciji. Ta te v VVVVVV naskoči le tedaj, ko ne moreš ugotoviti rešitve. Veš pa, da moraš le dovolj pomisliti in biti zadosti ročen. Nadzor ne dela težav – če kaj, zna biti celo preveč picajzlast. Igra te ne kaznuje za smrti. Ne sili te, da bi moral po crkotu preigravati dolge kose nivojev, temveč te postavi na začetek obstoječega ekrana ali logično povezanega niza njih. Ne teži ne z omejitvami snemanja, ne z življenji, ne z energijo. Ne mori z nalagalnimi zasloni – hej, niti z nalaganjem, saj je le-to instantno. Shraniš lahko kjerkoli. Če ti spodleti, se očetovsko nasmehne in ti da še eno, in še eno, in še eno priložnost. Ki jih, če ti alternativne platformščine dišijo ali/in imaš fetiš na dobo mavrice, slinasto izkoriščaš, dokler ne posije sonce. Tedaj nisi modrec, si pa igral eno zanimivejših, inovativnejših iger zadnjega časa, definitivno vredno pozornosti.



● Sobe so starodavniško opremljene z imeni, ki posredno sporočajo očitno – ali pa sporočajo namig.



● Nekateri izzivi znajo biti opazno težji od drugih. Tisti za pobiranje artifaktov (levo zgoraj) pa sploh.



● Pripoved se bolj ukvarja s posameznimi čudnostmi, ki se godijo astronavtkom, kot s kako opazno globino.



● Možic ponavlja tvoje gibe, ko si na tleh, in se ustavi, ko si na stropu. Tako ga je treba spraviti mimo špic.

***Sneti** kriči v vesolju. Slišijo ga le neusmiljene ploščadi, skrolajoče besede OBEY in ti, čitavec.*



genialna zasnova ✔ ogromno domišljije in svežine ✔ estetski spectrumovski minimalizem ✔ odkrivanje zdravila za rak je najbrž lažje ✖ zgodba ni ravno presežek vsebine in domišljije ✖ kratka in nekam draga ✖

Distractionware **natlačenka 199**

World War II: General Commander

V opisu vojaške strategije Conquest of the Aegean (J170, 88) sem dal jasno vedeti, da realnočasovni pristop presega poteznega. Osvobojeni čakanja na svoj korak lahko soldatje v RTSu počno reči, ki so za pohlevno čepeče v šestkotnikih čista fikcija. Akcijske strategije simulacijskega tipa, ki pridejo z navodili velikosti Bratov Karamazovih, so bile doslej povečini omejene na vojaško srenjo. Airborne Assault čislamo ravno zato, ker jih je zmogla približati tistim, ki pred spanjem ne žebrajo Natovih vojaških kod. Vsaj ne vsak večer. A časi se spreminjajo, kajti WW2: General Commander, dosegljiv digitalno na *Stragames.com/gc/*, je nov poskus dostavljanja resne, globoke realnočasovke množicam.



Naj vas izris s 3D-vozilci in soldati ne zavede, da gre za akcijski špil. To so 'makete', ki smešno drsijo po terenu.

Aggressor odkrije, da tudi med vojaškimi strategijami obstaja hitra hrana.

69 vzdušje ✓ izziv ✓ napadalno računalo ✓ hitro dojemljiva in elegantna ✓ kup nerodnosti, napak in hroščev ✗ polovičastvo v mnogo smislih ✗

GI / Matrix



Poleg osvetljenega prikaza karte, v kakršnega zrete na teh slikah, so mogoči tudi drugi. Žal so vsi po vrsti nerazločni.

Da ne bo pomote: igra še vedno spada med zahtevnejše strategije, ne med arkade v slogu Red Alerta. Kljub kompromisom si prizadeva vsaj okvirno slediti pravim zapovedim bojišča, ki jih je treba ponižno upoštevati, sicer bo podvigov hitro konec. Postavljena je v čas ardenske ofenzive pozimi 1944, zato lahko v vsaki misiji stopimo na čelo ameriških shermanov ali nemških pantherjev. Že na prvi pogled se odmakne od obskurnih vojaških naslovov, saj premore tridimenzionalno karto, ki jo je moč prosto sukati. No, grafični učinki v boju spominjajo na šolske eksperimente v Paintbrushu, medtem ko je zvok najbolj osnoven, zato o tem ne bi izgubljal besed. Važneje je tisto, kar se skriva spodaj.

General Commander dobro ponazori glavne dileme vojaških poveljnikov, ki so soočeni z določenim ciljem. To pomeni zlasti uro, ki neizprosno tiktaka, in zaloge, ki odtekajo z vsakim prevoženim kilometrom. Ardeni niso vozilom prijazen kraj in ceste so tu ključnega pomena – ja, tiste ceste, na katerih so zavezniške protioklepne blokade. In tiste, po katerih tovornjaki dovažajo bencin in futr. Smelo zastavljeni prodori nasprotniku presekajo dovozne poti in ohranijo iniciativo, neumni pa divizijo zagozdijo v blato in moralo pošljejo v prepad. Nenehno je treba paziti, da enote ne odbezljajo tja, kjer jih ne moremo več oskrbovati ali izven dosega poveljstva, saj se jim tam zniža bojna pripravljenost. V le-tej so skoncentrirani morala, kvarjenje opreme, utrujenost in podobne manj otipljive lastnosti, ki pa imajo bistven vpliv na izid bojev. Vsak izstreljeni naboj niža učinkovitost tako napadalcu kot napadenemu in preobremenjeni polki se zlomijo, če jim ne odmerimo predaha. Toda vsak predah pomeni ure, ko se ne borijo, in s tem ure, v katerih nasprotnik pridobiva iniciativo. Kar povzroča preglavice tudi zato, ker je umetna pamet tako napadalna. Rada se pojavi od nikoder in nas prisili, da v prazen prostor pošiljamo izvidnice. V bistvu je preveč agresivna, saj reklo 'do zadnje kaplje krvi' jemlje na moč dobesedno. Tudi tedaj, ko ji ni treba in defenzivo na primer pojmuje tako, da se 'obrani' tja do sovražnega zaledja. Verjetno bi se do Berlina, če bi bila karta dovolj velika.

V bistvu večino igranja tvori te vrste kolebanje med dobrim in švohotnim. Tudi kar se tiče vmesnika. Po eni plati je eleganten, hitrost poteka časa lahko nastavljamo poljubno in ni množice gumbov, ki bi običajnim ljudem nagnali strah v kosti. Najmanjša vojaška enota je bataljon, ti pa so združeni v polke. Slednji znajo svoje bataljone postaviti v želeno formacijo in jih samodejno razporejati glede na ukaz, ki jim ga zadamo. A tu se žal ustavi, saj divizije, v katere so združeni polki, ne premorejo enakih sposobnosti. Manjka tudi vrsta ukazov, ki so v simulacijah bojišč stalnica – denimo tisti o nastavitvah izgub, preden se enota umakne. Dinamika zato še zdaleč ne dosega tiste v Conquest of the Aegean, ki se je lahko praktično 'igrala sama od sebe'.



Vmesnik je učinkovit že v prvi inkarnaciji, kar je v tem žanru prej izjema kot pravilo. Levo spodaj kompakten order of battle.



Letalske napade kličemo izza karte. Sploh pri zaveznikih so pasji, a soočiti se je treba z zgodovinsko slabim vremenom.

Nerodnosti je še vrsta. Kvaliteta teksta je hujša od najhecnejšega japonskega prevajanja v angleščino, na voljo je le ena ločljivost, 1024 x 768, in nenazadnje, bojišč je le štirinajst. Čeprav so vsa tudi večigralska, niso povezana v kako pripoved, dasi so samostojeća, kot je v takih igrah navada, in so torej nepovezana v pripoved. Je pa res, da so nekatera primerna za več dni igranja in da so vsa na voljo v večigralstvu. Le-to podpira dva nasprotnika, tako kot vse tovrstne vojaške strategije, ima enake cilje kot puščavništvo in premore naključno iskanje nasprotnikov, če se prijavite na GIjev uradni strežnik.

WW2: General Commander je rezultat preproste in simpatične ideje, ki jo žal bremeni polovičarska izpeljava. Sistem bo moral še zoreti, je pa lepo videti, da vedno več naslovom uspe prikazati pritisk vodenja ogromnega vojaškega stroja, ko nimaš na svoji strani cele večnosti. Čakam nadaljevanje.





Če bi imel na voljo samo tri slike, bi tele pokazale bistvo The Voida. Z risanjem simbolov po zaslonu oživljamo pokrajino, hkrati pa se trudimo ustvariti ravnovesje med zapeljivimi Sestrami in grotesknimi brati. Igra bi se kaj lahko imenovala Večni somrak izprijenega uma. Rusi pijejo čudno vodko.

The Void

Kaj se zgodi s človekom, ko umrje? Če gre verjeti ruskim razvijalcem Ice-Pick Lodge, se znajde v Praznini. Tam dobi še eno možnost, da ohrani svojo bit, ali pa dokončno izgine. In popolne smrti, ko za tabo ne ostane prav nič, si ne želi nihče, mar ne? Za ateizem v elektronskih nebesih ni in ne bo prostora.

The Void na ruskem ter poljskem trgu prodajajo že več kot leto dni. Prevedena verzija tako sledi drugim ruskim igram, ki pot začnejo na vzhodu, nakar poskusijo s prodorom v utrdbe kapitalizma. In sledi tudi tistim, ob katerih opisovalci ter igralci, vajeni neposrednejšega zahodnega pristopa, začudeno bolščimo v monitorje. Tokrat še bolj upravičeno kot ponavadi, saj je reč absolutno in dokončno čudna. Po pravici povedano mi ni čisto jasno, kako bi dogajanje v njej sploh razložil. Okej, naj poskusim.

Barve vračajo življenje svetu okoli mene, a so obenem nujno pomembne za moje preživetje. Če mi v srcu zmanjka barve, bom dokončno umrl, kar se je spočetka dogajalo hudo pogosto. Sedmerico barv nabiram v obliki rožic, jih snemam z dreves ali jih kopljem v rudnikih. Za vsako dejanje se moram naučiti arabesko, ki jo z miško narišem na zaslon, nekako tako kot pismenke v Okamiju. S tem polnim njihove zalogovnike, ki jim špil pravi limfa. Zbrano limfo potem pretočim v srca v svojem telesu. Pričel sem le z enim, a do konca naj bi jih nabral dvajset. Nekatera sem našel po sobanah, druga so mi podarila Sestre – nagice, oblečene le v trakove svetlobe, ki ne zakrijejo praktično ničesar. Kul. Torej, zbrano barvo pretočim v srca, nakar med potovanjem iz prostora v prostor po praznini prehaja v druge posode. Takrat dobi ime nerva in jo lahko koristno uporabljam. Vsaka barva ima samosvoje lastnosti: ena je namenjena obrambi, druga hitrosti, spet tretja poklanjanju življenja.

Na začetku je barve malo in moram se naučiti, kako je vzgojiti več. Igranje poteka v ciklih (dnevih) in ko potujem po praznini, čas mineva. V vsakem ciklu lahko barvo naberem le enkrat. A tu se zares zaplete. Sestre bi za barvo naredile vse, toda nasproti jim stojijo Bratje, grozljive polčloveške nakaze, slične cenobitskim menihom. Ti so se pojavili, da bi ščitili Sestre, nakar je prevladala njihova pogoltnost po barvah. Enako kot jaz jo lahko uporabljajo, nimajo pa možnosti, da bi jo ustvarjali. Zato jo radi kradejo iz mojih virov, kar preprečim tako, da jim nastavim pasti. Ob tem si me želijo pridobiti na svojo stran ali pa z mano kruto obračunati. No, slejkoprej bo prišlo do pravega spopada in bolje, da do takrat postanem dovolj močan, da jih bom obarval v pozabo.

Človek bi si mislil, da so Sestre dobre in Bratje zlobni in da je naloga jasna. No, ni. Avtorjem je uspelo vse skupaj tako premešati, da včasih ne vem več, ali je tisto, kar počnem, sploh pravilno. Očitno je, da imajo tako fantki kot punčke svoje načrte, in dostikrat je treba sprejeti odločitev, ki je skregana s tistim, kar mislim, da bi moral narediti. Temu primerno je koncev več, a se ne razlikujejo pretirano. Lineranosti igri ne morem očitati, ji pa lahko monotonost. Sploh od začetka, saj blodim po sivini in je barve malo. Tedaj ne počnem drugega, kot da obupano lazim iz sobe v sobo in sem presrečen, ko najdem eno rožico. Prav tako je na začetku premikanje res polževo. Oboje se kasneje, ko dobim več src in predvsem barvo, ki me pospeši, močno popravi. Vendar bo prvi vtis odgnal prenekoga. A tudi kasneje ostaja glavno opravilo nabiranje barve, dočim je ostalo bolj za povrh. Redno obiskovanje vedno istih soban, da napolnim svoje zaloge, tako slejkoprej postane duhamorno.





Mrtvi svet, po katerem blodimo, tehnološko ni vrhunski, a je izdelan z dovršenim čutom za estetiko. Primerjava z Mystom je povsem na mestu. A tudi Voidu ne bi škodilo več igralske interakcije. Tako nas lahko od lepot, ki jim prisostvujemo, odvrne duhamorno blodenje po mrtvilu. Hvala Bogu vsaj za dojke.

Igra je prvoosebna. Kdo sem jaz, ni važno. Le še ena duša v praznini. Ni streljanka, čeprav v njej občasno pobijam čudne kreature. Ni preživetvena grozljivka, dasiravno po njej strašijo srhljivi stvori. In še posebej ni avantura, navkljub dejstvu, da imajo liki veliko povedati. Najbolj bi se ji podal naziv strategija. Njen svet, podoben vicam, je namreč ustvaril umetnik, ki je vanj vložil svoje srce. Zgradil je kup soban in jih povezal s hodniki, ki vodijo skozi Praznino. Kot čuvajke je zaposlil Sestre, nakar je kraj zapustil. Počasi je za njim pričela izginjati barva in z njo življenje. Prav zato so barve najpomembnejša in hkrati edina surovina, s katero upravljam.

Ne rečem, z umetniškega vidika je špil remek delo in ima vse, kar bi od njega pričakovali. Če ste se pripravljeni prebiti skozi zoprni začetek, je The Void vreden evrskega dvajsetaka na Steamu. A za to morate biti precej čudni ali artfagovski. Običajnega človeka bo izdelek pustil povsem hladnega.

Barve spremenijo dom, reče ***Quattro*** *in namoči glavo v kanto jupola.*

66 izvirnost ✔ nelinearnost ✔ gola ženska telesa ✔ bolj umetniško delo kot igra … ✔ … vendar že meji na intelektualno masturbacijo ✖ monotona, in to ne samo po barvni paleti ✖ golo moško telo ✖

Ice-Pick Lodge

Zgodbo po koščkih odkrivamo skozi animacije, s katerimi nas The Void nagradi, ko se prebijemo čez določeno število ciklov ali naredimo kaj res uspešnega. Bolje bi bilo, ko bi več o sestrah, bratih in predvsem sebi izvedeli skozi igranje. Magari z grafiti na stenah ali kako bukvico, čimerkoli, da le ubije monotonost.





Venetica

T tem nemškem igranju domišljijskih vlog nastopa srborita punčara Scarlett, ki maščuje smrt svojega ljubimca oziroma ga želi vrniti med žive. Pustolovščino prične v gorski vasici, a v naravi prebije le krajši del poti, saj se večina igre odvija v (pre)velikih alternativnih Benetkah. Tematika ni tipično fantazijska, zato ni ne škratov, ne vilincev in ognjenih krogel. Scenarij je kao renesančen, čeprav je kakršnakoli primerjava z Assassin's Creedom 2 čisto neumestna. Največ neprijateljev je človeških, nekaj je zverinstva, le šefi so v nemarne pošasti napravljeni nekromanti. Le-ti delajo zgago po zagroblju, zato nam na odpravi pomaga sama Matilda.



Za razliko od mlatenja premikanje ne zahteva urnih prstov, saj baba ne skače in ne pada. Po eni plati je to dobro, ker ni omahov v globino. Po drugi pa omejujoče, saj moraš iskati štenge za spust v vodo.

Čeprav videz spominja na Gothic, je Venetica v resnici bliže akcijadam tipa Diablo, le z drugačnim zornim kotom. Receptura je docela klasična in preprosta. Skozi naloge in boje babnica nabira izkušnje, nakar ji ob leveliranju višamo štiri lastnosti. Obenem jo po razvejanem drevesu urimo še v motoričnih spretnostih z orožji in v mentalnih sposobnostih, kamor sodi skopa zaloga ne posebej udarnih coprnij. Boji so docela arkadni, vendar brez gumbnih kombinacij in hudih specialk. Sistem je osnovan na čim hitrejšem klikanju z levim miškinim gumbom. Moremo se skotaliti vstran in nanizati tri udarce zapovrstjo, to pa je tudi vse. Ni to igra sorte Dante's Inferno, dasiravno ji dva koraka v tisto smer ne bi škodila. Poleg sledenja rdeči niti dobivamo tudi postranske naloge. Nekaj odločitev je dvomožnih in prav tako se pridružimo enemu od treh cehov, a razlike so zanemarljive.

Problem Venetice je v vsesplošni povprečnosti. V ničemer ne izstopa, ne premore spektakularnih prizorov in dobrega vzdušja, potek je nepretresljiv in izziva praktično ni. Globine ni najti ne v bojih, ne v zgodbi, ne v dogajanju, ne v zamislih. Izdelek hoče to nadomestiti s širino ogromnega, blodnjaškega mesta, kar se pa izkaže le za dodatno obremenilnost. Že to, da v njem prebijemo dobršen del avanture, je sila nekul. Edini oči pomirjajoč klorofil najdemo v algah kanalizacijskih jaškov. Za nameček so četrti vse prej kot privlačne. Desetine generičnih bajt v več štukih, veliko ponavljajočih se poti ter bojev, nekaj slepega tavanja in stalna nalaganja ob vstopu in izstopu iz kateregakoli objekta Venetico naredijo precej dolgočasno.



Direktorje moramo sekati po šibkih točkah, tegale recimo po nogah. A boji takisto temeljijo le na hitroprstnem sekanju in kotaljenju vstran. Kakšnih silnih potez ali nizov QTE ni.

Čeprav se igralec domišljijskih vlog nikoli ne bo branil kvesta ali pustil za seboj nepobitega sovražnika in neodprt zaboj, motivacije za tako pehanje resnično ni. Poleg tega, da je vlamljanje duhamorno, robne naloge pa pretežno neizvirne, je razvoj lika do kraja neizrazit. Razlog je prej omenjena borba, ki temelji prej na igralčevi koordinaciji dveh potez kot na bojevničini izurjenosti ali mogoti orožja. Zaradi takega pristopa je s skrhanim pipcem moč ubiti vsakega nasprotnika, le malo več kozolcev in zamahov je potrebnih. Se je primerilo, da sem imel neporabljene razdelitvene pike šestih nivojev, pa se mi sploh ni dalo ukvarjati z obiskom učitelja, ker se kratkomalo nisem počutil šibkega. Skratka, špil ni vreden igranja, četudi vam ga dostavi Robin Hood.

48 *LordFebo razsodi jednrato: ni razloga za ubadanje s temle dolgčasom.*

Deck13 / DTP

FORT ZOMBIE

Fort Zombie je preživetvena frpjka. Pahnjeni smo v namišljeno ameriško mestece Piety, koder po ulicah gomazijo zombaklji. Kot eden redkih normalnih moramo za začetek zavzeti eno od treh ponujenih stavb: policijsko postajo, zapor ali šolo. Sledita dva tedna mrzličnega spreminjanja omiljene zgradbe v nezavzemljivo utrdbo, kajti ko se ura izteče, se nam obeta poslednji cunami brezmožganske horde. Kako se to izve vnaprej, ni razloženo.
Tega časa ne preživimo za stenami, kajti naše zavetje privzeto premore bore malo zalog. Te moramo kakopak pridobiti sami, in sicer tako, da se odpravimo na lov v mesto, polno grgranja in kruljavih krikov. Izbira ciljev niti slučajno ni trivialna, kajti Zombni utrdbi uspe biti preživetvenica v pravem pomenu besede. Z municijo je treba skopuško varčevati, takenako si ran ne pozdravimo z napoji ali kakimi drugimi čiračarami. Večinoma se je nagnusnežem bolje izogniti, kot se spustiti v spopad. Vsak konec dneva se preračunajo pridobljene zaloge, malce pocelijo rane in zvišajo statistike. Te vključujejo izvežbanost s posameznimi vrstami orožja, od avtomatskih pušk do lopat, in spretnost z izvijačem.



● Kamera je mešanica med izometrično in pogledom izza hrbta. Glavna težava je, da se ji v prostorih čisto strga. Zomboti so tu pripravili čajanko in naš kolega se je hoče udeležiti.

Ideja je zelo zanimiva in posrečena, toda izvedbeno čisto pogrne. Kakšno bedo so iz igre napravili avtorji, vidiš koj na začetku, saj si vsakih pet minut boleče zviješ kak prst ob nadzoru, ki ga ni moč prilagoditi. Razočaranja si potem sledijo po tekočem traku. Najprej pri boju, ki je ne le okoren, ampak zagamano hroščat. Burleske se nadaljujejo, ko sprejmeš medse druge preživele, katerih umetna pamet zaostaja celo za zombijaško, saj se jim uspe zatakniti ob cestne robnike in sploh ponavadi tekmujejo v tem, kdo bo hitreje umrl čim bolj grozljive smrti. Zabela so tehnične težave, da zastarelega videza ne omenjam.
V nalinijskih trgovinah, kot sta Direct2Drive in Impulse, je Fort Zombie na voljo za osem evrov. A tudi za tako majhno ceno ga ne priporočam. ***Aggressor***
Kerberos ● 8 EUR

QWAK

V devetdesetih, ko smo se amigaši smejali pecejašem in njihovim piskajočim mašinam, ploščada Qwak garažnega razvijalca Jamieja Woodhousa ni sodila med igre, s katerimi bi se Commodorejeva prijateljica najbolj dičila. A kljub temu si je pridobila majhno, zagreto občinstvo, ki je z račko v pogledu od strani divje zbiralo sadje ter se ogibalo fri-



● Včasih se med raznovrstno kramo že kar težko znajdeš.Toda v navideznem kaosu se skriva urejenost, ki jo zagledaš s preigravanjem.

koidnim ribam s človeškimi obrazi. Poanta je bila ravno toliko v tem, da pobašeš vse ključke na nivoju in s tem odpreš vrata, kot v rušenju točkovnih rekordov. Za vrhunske rezultate je bilo treba osemdesetero stopenj fejst naštudirati – vedeti, katere ročice pretakniti, da se bodo odprle lopute, kdaj pobrati ojačitve skokov in slične priboljške, v kakšnem vrstnem redu si prilaščati robo in tako dalje. Ja, enostaven, a čudno nalezljiv je bil Qwak. Sploh v dvoje, ko si v slogu Bubble Bobble deloma sodeloval in si deloma nagajal.
Očitno je bila mehanika tako izpiljena, da je mirno preživela dvajset let od krstne pojavitve na BBCjevem micru. Zdaj v skorajda nespremenjeni obliki domuje na peceju in macu. Kar sem ravno povedal, velja tudi za to inačico, ki sprva deluje kot krneki, a te kmalu potegne, vsaj če si navdušenec nad retro ploščadami. Nadzor nad račko je sveta preproščina – štiri tipke za premikanje, ena za izstreljevanje jajčka in ena za skok –, tako kot prvi nivoji. Ne bom se delal pametnega, da vem, ali so enaki kot na amigi, ampak bojda niso. Toda kmalu se stvari zapletejo in visok rezultat je vse prej kot samoumeven. Strogo enozaslonski labirintki trdnih in izginjajočih ploščadi, napitkov, ključev ter sovražničkov z različnimi lastnostmi in vzorci premikanja (eni gredo za tabo, drugi frčijo v ravni črti, tretji so zdržljivejši ...) postanejo solidne preizkušnje spretnosti & spomina. Nekateri celo genialne. Skozi kasnejše ni prav lahko priti niti, če bi rad samo preživel, kaj šele, če loviš čim višji rezultat. Ta



● Ko stopiš na lomljive ploščadi, te izginejo in sprostijo ribice, ki te napadejo. Kmalu ugotoviš, da barva določa vzorec njihovega premikanja.

se resetira, ko izgubiš vsa življenja, in ko zmanjka še kreditov, greš od samega štarta. Argh. Pa vendar se rad vračaš v to risankasto računaljniško, kjer te čakajo simpatična presenečenjca v slogu bežečih ključkov in kjer pernati junak v enem trenutku herojsko nabira grozdje in limone, v naslednjem pa že panično beži čez zaslon med nemimi kriki "Mhm saaaam!" Zlasti je Qwak privlačen v družbi, kjer se ti pridruži racak na nerazdeljenem zaslonu, čeprav mrežne ali spletne povezave za to ni. In naposled so tu internetne lestvice za rekorde, čisto spodoben, dasi ne ravno samoumeven urejevalnik nivojev, ter možnost potegov paketov doma narejenih stopenj. Dotičnih ne mrgoli, a nekaj dodatne vrednosti za denar je.
Ta se pri zasoljeni ceni 15 evrov za digitalni nakup na Qwak.co.uk (verzije na ploščku ni) sprva zdi nizka. Tudi vrst predmetov se zdi spočetka malo preveč, saj imaš flaške za oklep, višji skok, raketno letenje, neranljivost, nevidnost in še kaj. Toda bolj kot zadevščico igraš, bolj jo razumeš, bolj postaja samoumevna in bolj ti prirašča k srcu. V njej mimogrede preživiš ure in ne mine dolgo, da razumeš, zakaj je njena zasnova tako mirno prevetrila dvajset let. ***Sneti***
Jamie Woodhouse ● 15 EUR

SACRED 2: ICE & BLOOD

Ko gre kaka razvijalska skupina pod rušo, si vedno želimo, da bi se je spomnili po odličnostih. A dodatek z ledom in krvjo za akcijsko frpjko Sacred 2 ni Ascaronovo slovo z velikim pokom, temveč žalosten odraz recesije in spaček dobrih namenov, ki so jih hoteli pokloniti skupnosti, preden zagrizejo v prah. Zgodilo se je ravno nasprotno.



● Lovišče serafimk je dobesedno nabasano s kristali energije T, kar se odraža tudi v naboru pošastkov. Vendar ti količkaj izvežbanemu ne bodo predstavljali posebnega izziva. Pač nova karta za radostno tamanjenje vsega, kar vam stopi na pot do cilja.

Na papirju se vse sliši fino. Nov igralni lik, zmajski coprnik, ki se lahko imenu ustrezno spremeni v zmaja, je videti kul in ima samosvojo kampanjo, ki štarta daleč od vseh ostalih. Prav tako dodatek prinese demončka s skrinjo, ki ga je bilo treba prej dokupiti, in odklene novi področji s svežimi sovragi ter kopico kvestov. Ti naj bi že tako obsežni igralni čas podaljšali za kakih trideset ur. Prav tako so postavili nove strežnike za igralce dodatka, da se ti ne bi mešali z onimi, ki vztrajajo na izvirniku.
Na žalost je zahtevanih 25 evrov bolje ohraniti v žepu. Ascaron je šel nepreklicno v maloro in izdelek je hudimano hroščav, skoraj tako kot Sacred 2 ob izidu. Obe novi pokrajini sta sicer luštni na pogled in sovragi se samodejno prilagodijo izkustveni stopnji, na kateri je tvoj lik. Toda ko ugotoviš, da kake pošasti sploh ne moreš ubiti, ker se je igra tako odločila, in ko



● Ukleti gozd je čisto druga zgodba. Izjemno pester nabor dokaj peklenskega življa, ki vam zna s pitjem življenjske energije hitro zavdati, napravi igralno izkušnjo fino. A žal jo pokvari hroščavost.

neumno zreš v prazen zaslon, kjer bi moral stati tvoj zmajski čarovnik, a ga enostavno ni, se kruto zaveš, da je Ice & Blood nastal v predsmrtni agoniji. Vmes je sicer izšel popravek, ki odpravi res najhujše težave, a to je zgolj obliž na odrezano glavo.
Založnik Deep Silver sicer obljublja, da bo za pomladni izid zlate različice, torej igre in dodatka skupaj, zadevo dodelal. Toda brez originalne ekipe jim ne bo ravno lahko, poleg tega je to blažev žegen za tiste, ki izvrnik že imajo. ***Quattro***
Deep Silver ● 25 EUR

BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED & MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT

Kot da jih nimamo dovolj že v samostoječih naslovih, so zombiji postali še priljubljen preliv čez glavno jed. Samo poglejte spletne dodatkiče (DLC) za za Call of Duty 5. Očitno Gearbox menijo, da imajo s tem tudi oni asa v rokavu, saj v The Zombie Island of Dr. Ned, prvem dolpotegljivem dodatku za Borderlands, odvandramo v Jakob's Cove, kjer so se čisto slučajno zaredili nemrtvi. Vsaj tarč ne manjka, saj zombaklji poganjajo iz tal in v trumah naletavajo izza vsakega ovinka. Segajo od običajnih počasi plazečih se gnusobic do velefrankensteinov s sodi vnetljive tekočine na ramah. Posebna vrsta na hrbtu nosi kar skrinjo s super duper orožji. Polovica beštij premore poceni sposobnosti, ki nas zaustavljajo, zaradi česar je težko ubežati. To je morala biti za razvijalsko mizo super ideja: dajmo generičnim sovragom možnost, da igralca enostavno zabijejo v prst! Mega! A boj je zaradi tega včasih precej tečen. Druga sitnost je dejstvo, da ni nikjer avta, ki je v temeljni igri odpravil težavo ponovnega rojevanja nasprotnikov, saj jih moramo v Zombie Islandu ob znatnem vračanju po kartah šicati vedno znova. Se pa Otok odkupi s privlačno pripovedjo in vzdušjem, ki sta na višji ravni kot v izvirniku. Tudi kvesti so bolj domišljijski in zabavni. Zaradi tega bi ta DLC, ki ga tržijo na Steamu in ga damo skozi v kakih petih urah, kljub vsemu priporočil.
Manj navdušen gre biti nad drugim, Mad Moxxi's Underdome Riot, takisto prodajanim skozi Paro. V njem ubrisano ženšče Moxxi išče novega moža tako, da prireja arenske spopade med igralci ter žvercami. Underdome Riot je zbirka arenskih bojev, ki so sicer prisotni že v izvirniku, a so tu prignani do absurda. Do zmage vodi nič manj kot 25 valov vseh mogočih bitij, ki nas dobesedno preplavljajo. Arene so obširne, toda bitke se vlečejo, zaradi česar postanejo kar dolgočasne. In če ste dovolj mazohista, da se prebijete do konca, vas čaka razočaranje, saj nagrade niso bogvekaj. Ne, nobene vroče scene z Moxxi ni. Bonbončki, kot so boj v zmanjšani težnosti in posebna pravila, recimo nujni headshot, znajo za kratek čas zabavati. A v splošnem je ta razširitev edinole za tiste, ki so na Borderlands čisto nori. ***Aggressor***
Gearbox ● po 8 EUR



● Četudi se še tako trudimo, da bi gnusobe držali na razdalji, je to nemogoče, saj se včasih rojevajo dobesedno pod nogami

EMBERWIND

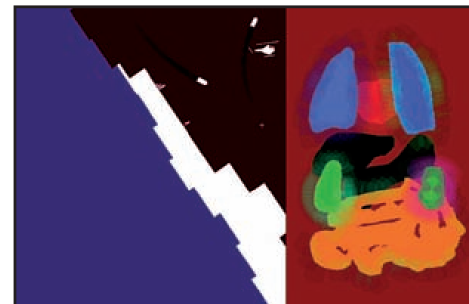
V tej akcijski platformščini se znajdemo v vlogi škratka Kindla (ni bralnik, čeprav najbrž bere), ki priskoči na pomoč vaščanom kraljestva Grendale. Tega namreč pod vodstvom zlobnega demona Candlefingerja napade nepregledna množica puhloglavih gremlinov.
Mini heroja nadzorujemo s tipkami levo, desno in gor za skok ter z dvema akcijskima gumboma. S presledníco tepežkamo nepridiprave, dočim kontrolna tipka rabi interakciji z osebami in objekti. Podprt je tudi plošček za xbox 360, s katerim je upravljanje bolj intuitivno in predvsem lažje. Zlasti pri vnosu naprednejših trikov, ki jih odklepamo z najdenimi knjigami. Junaka namreč frpjsko nadgrajujemo. Z darovanjem lešnikov služi žlahtne kovine in kristale, kjer na vsakih sto tisoč enot pridobi na življenjski energiji. Kul je tudi, da se hkrati z njim nadgrajujejo sovragi, tako da igra ne postane preveč lahka. Poleg osnovnega orožja, palice, ki jo je moč ojačati z najdbo treh ognjenih duhcev, se Kindle iz bukl nauči ploščadnih trikov, kot sta sonicovsko šprintanje in kotaljenje. Zanimivo je, da igra šteje kombinacije udarcev in od 50 dalje na vsakih deset sproži zažigalen magičen učinek.
Medtem ko je napredovanje po krovnem zemljevidu kraljestva linearno, so posamezne stopnje velike, razvejane in polne skrivnosti. V njih je glavna naloga obiskati do šest hiš prebivalcev in tam zakuriti ogenj v kaminu. To prepreči vdor gremlinov, ki mislijo, da so Božički. Čeprav so nivoji zafrknjeni in nemalokrat umreš, naprej vlečejo zabavnost, risankasta barvitost ter poudarek na lahkotnem igranju, medtem ko je življenj neomejeno. Ob smrti se znajdeš na mestu zadnje prižgane svetilke, pa tudi sobana ostane v enakem stanju, kot si jo zapustil. Vse skrivnosti, ki si jih odkril, so torej odkrite, in vsi sovragi, ki si jih odstranil, se ne pojavijo več. Tajne so v obliki skritih votlin, podvodnih tunelov in majhnih, zvončicam podobnih bitij, ki se ti zasidrajo za klobuk in ti podarijo magičen napad v obliki ognjene krogle ali uspavalnega oblaka. Teh je šest različnih, toda hkrati lahko nosiš samo enega.
Kljub temu, da Emberwind vsebuje nobene prelomne ideje, kot na primer Braid, je dober neodvisen naslov, vreden slehernega centa. Motijo sicer določenosti, kot slabo razložena štorija, ki ni vpeta v dogajanje, včasih nenatančni doskoki in nelogični stiki z vodo, kjer na eni strani neomejeno raziskuješ podvodne dele nivojev, medtem ko te stik z lužo na površju ubije. A zgodbo se da prebrati na spletni strani, dočim zadnji nepriliki omeji neskončnost življenj. ***Raveer***
Timetrap ● 10 EUR



● Po premlatenju šefa odkleneš stopnjo, kjer zajahaš sovo. Z njo streljaš na vse, kar pride naproti. Pomni kdo Agony z amige?

THE THRILL OF COMBAT

Tole sem na netu digitalno kupil, preden sem sploh dobro preveril vsebino. Napaka, kajti kljub obetavnemu naslovu in helikopterčku, ki razsuva okrog sebe, je igra vredna bore malo. Najbrž so me zavedle podzavestne želje po glorioznih dneh Jungle Strika in podobnih legend, s katerimi pa ima Thrill of Combat malo skupnega. V bistvu mi ni jasno, s čim sploh ima kaj skupnega, razen z zadetkastimi mislimi avtorja, ki za stvor računa pet dolarjev, namesto da bi ga izdal kot freeware, kot bi se spodobilo.
Poanta je čisto psihedelična. Si pilot zrakomlata, ki vzleti z ladje na morju in se napoti proti naključno generirani obali, kjer so ljudje. Te je treba najprej postreliti, nakar se strelec spusti mednje s padalom in jim



● The Thrill of Combat verjetno uporabljajo lovski piloti in astronavti, ko se hočejo znebiti občutka slabosti pri dezorientaciji. Sodiš mednje?

začne izrezovati organe za presaditev, od trebušne slinavke do jeter. Tedaj se ekran razdeli: na desni obkrožaš, katere organe boš vzel iz trupla, na levi pa je treba še vedno nadzorovati helikopter. Nato se novopečeni kirurg potegne nazaj v letečneža in družno se napotita nazaj proti ladji.
Problem je v tem, da bo do tega prišel le redkokdo – tisti, ki ima veliko potrpežljivosti in časa, da se ubada z obskurnostmi iz globin interneta. Nadzor je brutalno živčen in občutljiv, ekran se divje obrača v skladu z gibanjem helikopterja, kar mimogrede pomeni prevrnitev na glavo ali tresk v morje in stavbe, vmes pa te rulja morilsko obstreljuje z raketami in laserji, kot bi bil Bruce Lee. V crkot pogosto vodi en sam napačen trzaj. Če igraš v dvoje, kjer eden pilotira ter drugi strelja, še gre, samemu pa ti je, kot bi bil na ringlšpilu, kjer bi te tepli po glavi in te stalno hoteli odpeti. Bom naslednjič bolje pogledal, kaj kupujem. ***Sneti***

Messhof ● 3 EUR



● Še vedno imamo staro dobro izmenjevanje malih tihotapskih nalog z množičnimi juriši na drugi strani. A slednji so sedaj težji in, ker se vmesnik ni spremenil ama nič, tudi nemalo tečnejši.

MEN OF WAR: RED TIDE

Ko se druge svetovne vojne lotijo vzhodnjaki, smo lahko prepričani o dvojem: da bomo imeli z igro burno razmerje in da se ne bo godila samo v Normandiji. Red Tide, samostojni dodatek k lanski realnočasovki Men of War (189, 76), koj jasno naznani, da se ukvarja z junaštvi sovjetskih marincev črnomorske flote, ki so nemške in romunske nasprotnike že v uvodnih letih vojne znali brcniti v piščal. Prizorišči sta logični: Odesa in krimski polotok, kjer so posebno pozornost namenili Sevastopolu. V šestih kampanjicah je zbranih 22 nalog, ki ne skrivajo, da so namenjene preživekovanju živcev tistih, ki so izvirnik že dali skozi. O uvajalnih misijah ni ne duha, ne sluha, veterani pa so soočeni z dejstvom, da so bile absurdne situacije iz Men of War kvečjemu trening za Red Tide.
Ta boj in vzdušje prenese iz predhodnika – z dobrimi in slabimi lastnostmi vred. Med prve sodi eden najboljših grafičnih pogonov svojega časa, ki gromovito podira vasice pod valjarjem težkega oklepa. Hkrati igra iz statistike žrtev lušči posamezne usode, ko skušaš sredi topniške nevihte s peščico soldatov ubežati gotovi smrti. Spregledati ne gre niti pedantne pozornosti, posvečene realizmum in detajlov, saj so cilji ter obnašanje vojaštva prepričljivi, vsak pešak pa ima svoj inventar. Tega se zavemo v trenutku, ko zaslišimo gosenice, protioklepne mine pa smo pozabili v malhi na drugem koncu karte. Predvsem pa strategija nagrajuje počasno in taktično premišljeno napredovanje. A kaj drugega nam ne preostane, saj Red Tide dodobra okrušijo težave z vmesnikom in umetno pametjo, ki komajda omogočata orkestriranje dogajanja v nekaj približno smiselnega. Seveda pa je neprecenljivo zadoščenje, ko s spretnim manevrom sovragu postrežemo z navzkrižnim ognjem. Burno razmerje.
Naloge so napravljene temu primerno, z več pristopi in uau trenutki, pa spet z momenti čiste nejevere ("A to naj preživim, a so ruknjeni al kaj?!"). Zamerim jim, da pripovedno niso dovolj povezane med seboj, pokarati pa gre tudi odsotnost večigralstva. Kakršnegakoli. Šmrc. Ljubitelji serije tako dobijo svoje, ostali pa bodo pobuljili nad ceno in se obrnili. Pravilno, naj raje vzamejo izvirnik. ***Aggressor***

1C Company ● 35 EUR



● Kot se za marince spodobi, smo priča mnogim desantom. Razveseljiva je predvsem velika uporaba ladij in čolnov.

ZOMBIE DRIVER

Včasih se s kom sprem, rekoč, da igre niso namenjene samo goli zabavi. Kar pa ne pomeni, da nekatere igre niso namenjene samo goli zabavi. Ker na kaj drugega bi lahko bil osredotočen špilčič z naslovom Zombie Driver? Bibličnih referenc v scenariju ni, saj se zgodbičica osredotoča na tekstovna pridušanja rešenega folka, ki jih iz obleganih hiš v postapokaliptičnem mestu rešuješ kot samaritanski samotarski voznik. Tako sedeš v avto, ki je spočetka taksi, pozneje pa med drugim dobiš ambulantno vozilo, športni bolid in težek avtobus, ter se iz pogleda od zgoraj v slogu Grand Theft Auta 1 poženeš gazit zombaklje. Ti neumno blodijo po ulicah in samo čakajo, da pripičiš vanje sto na uro, kar jih ob žmohtnem čmokanju razmesari na kosce. V klavske namene uporabljaš še nekaj orožij, na primer strojnico, plamenobacač in laser, ali turbo pospešek. Naenkrat imaš lahko odeto le eno krepelo ali turbak, kar spreminjaš s pobiranjem ustreznih ikon. Med slednjimi najdeš tudi dodaten denar, ki ga med nivoji porabljaš za nadgrajevanje lastnosti avtov (hitrost, oklepljenost, odpornost) ter orožij.
A kar bi lahko bila kul in žurerska igrica, hitro postane naporna enoličnost, ki se jo prav siliš igrati. Mehanika klanja zombakljev je globoka kot naprstnik vode, saj ne počneš drugega, kot da pohodiš plin do konca in se prebiješ skozi skupino, obrneš in se zopet zapodiš mednje ali greš kar rikverc. Vmes uporabljaš orodja, ki streljajo v ravni črti in so celo po nadgradnjah dokaj švoh. Ponovi, ponovi, ponovi. Nevarnost izvira iz tega, da te gnilkoti upočasnjujejo, nakar te razsujejo z udarci ali te zadenejo s predmeti, ki jih mečejo. A ravno to žlajfanje vozila v gručah usmrajenih teles najbolj negativno vpliva na zabavnost, saj dokler proti koncu približno triurne kampanje s sedemnajstimi misijami ne odpreš težjih furalic, ne moreš uživati niti v orenk razčefuku. Sprva še gre, nakar se namnožijo težji, močnejši in eksplozivni kadavri, ki te hitro uničijo, če si preveč pogumen.
Temu navzlic Zombie Driver vztraja na ostrih časovnih omejitvah. Ker imajo avti določeno število sedežev, ki je običajno manjše od števila pomoči potrebnih, se moraš skozi totalno nezanimivo mesto voziti od baze do hiše, ki ti jo kaže le puščica na robu zaslona. Tam na klasično dolgocajten način pobiješ oblegajoče gnusobe, počakaš, da se preživeli zmigajo iz bajte, oddrviš nazaj v bazo in nato na povsem enak način obiščeš naslednje domove. Medtem se zdravje ljudi v slednjih nenehno slabša. Težko je z besedami izraziti, kako sitno je, ko ti zmanjkuje časa, ti pa moraš spet in spet skozi isto gručo trupelc, ko se ti avto zatika v ovire ali ko te ustavi bedna ograja v bližnjični uličici, ki je zaradi besno rotirajoče se kamere niti videl nisi.
Ker ni ne večigralstva, ne internetnih lestvic z rekordi, vsebina pa je tako kratka in duhamorna, se naposled vprašaš "Pa komu na čast jaz izgubljam čas s tem drekom?!" Tedaj Zombie Driverja odinštaliraš, objokujoč devet ojrov, ki si jih zapravil na Steamu. Zabaval si se manj, kot bi se, če bi se te lotil jesti taprav zombi. ***Sneti***

EXOR ● 9 EUR



● A da sta pričujoči sliki skoraj slični? Nič čudnega, ko pa stalno počneš isto, le da menjavaš vozila, kar komajda spremeni pristope. Brez zveze. Naj še enkrat ponovim, da ponavljaš eno in isto.



● Mrzim špile, v katerih moram eno in isto idiotsko enostavno stvar ponavljati do onemoglosti. Mrzim Zombie Driverja!

ZA ROKERJE V COPATIH

Hrušč, trušč, Snet'ga vrišč in novih inštrumentov blišč.



Ondan sem imel z nekom po e-pošti debato o tem, kakšen porednež sem, ker Beatlov v vedežu nisem priznal za najboljšo pop skupino vseh časov, in da pozitivnega mnenja o igrah v slogu Guitar Hera nima noben glasbenik. Zakaj? Zato, ker ti špili z drgnjenjem pravega inštrumenta nimajo ničesar skupnega. Kar predstavljam si, kako bi moj dopisovalec besno zavil z očmi, ko bi videl, s kako okrancljanimi in dragimi igračkami je zdaj moč igrati Kitarske heroje ter Rock Bande. Logitech je namreč splovil niz igratorjev za xbox 360, playstation 3, PS2 in wii, ki izstopajo tako po podobi in kakovosti kot zahtevanem cekinu.

Ta huda kitara

Brezžičnemu brenkalu nedomišljijsko pravijo wireless guitar controller, a bi si zaslužilo bolj markantno ime. Recimo besedno igro na standardni stratocaster, saj gre za očiten posnetek te legendarne Fenderjeve kitare. Strata je zripal že GH World Tour, a zdaj so stvari postale resne. Vrat, ki je z 58 centimetri dolžine blizu pravemu (65 cm), in glava sta lesena, ubiralka je iz palisandra, telo pa iz masivne plastike, ki izdelku daje konkretno težo par kilogramov. Tremolo je takisto plastičen, a daje vtis kovine, medtem ko so vijaki na vratu in prečke jekleni. Občutek v roki je hudo boljši od uradnih inštrumentov in če bi imela reč še strune, bi jo človek takoj poskusil priklopiti na ojačevalnik. Tako jo pač povežeš s konzolo in zažagaš v ritemščini. Kakovost materialov se prevede v uspeh, saj sem mnoge dele GH in RB na težavnosti hard, s katerimi sem imel prej probleme, sedaj čisto ownal. Gumbi so fantastični, z ravno prav hoda in upora (pod njimi je še drsna ploščica za Heroje, ki v Rock Bandih ni uporabna). Isto velja za spodnje stikalo, ki nadomešča strune. Ta neklikotavi kos plastike je fino dolg in izvrsten tako v solo kot bas vlogi. Dodatno gumbovje je razporejeno premišljeno in estetsko, saj imitacija magneta pod strum barom sproži star power, pod tremolom pa je gumb start.



Na Logitech.com, Gaming, Music Controllers preveri, kateri igratorji so na voljo za tvojo konzolo. Kitara, bobni in mic za PS3 delujejo s PS2, kitaro za X360 pa sem z wireless receiverjem dal tudi na PC.

Tale umet(el)na kitara, ki je za xbox 360 izdelana v oranžni, za PS3 in PS2 v črni, za wii pa v belkasti barvni kombinaciji, naravnost seka. Škoda, da je trak, s katero si jo obesiš čez ramena, tako zanikrno plastičen. In da evropska cena znaša mastnih 200 evrov, kar je za posnetek glasbila drago. A kitariziranje je z njim dejansko lažje in imaš puvače, ki hočejo le najboljše. Saj veš: na morje se pripelješ tudi s fičotom, ampak z mercedesom gre bolje.

Ta gajstni bobni

Wireless drum controller se razprostre v impozanten bobnarski komplet, ki po dolžini meri slab meter, višina pa je nastavljiva. Tudi tri osrednje tolkalne površine je moč obračati po mili volji. Pri bobnanju s priloženima lesenima paličicama, ki sta zelo podobni pravim, oddajajo malo hrupa, kar je kul. Nasprotno sta čineli zaradi nenavadnega vijaka togi, čeprav ju lahko z nastavki na prečni palici nižaš, višaš in obračaš navzgor ter navzdol. Bas pedal je deloma iz jekla in je stabilen, a ima nekam majhen hod in ga manj pritiskaš kot po njem stopaš z vso silo. Še dobro, da ima spodaj material proti drsenju. Oglašujejo sicer, da je moč komplet pri pospravljanju čisto poklopiti, vendar to ni instanten proces. Sicer pa, če daš 200 evrov za posnetek bobnov, imaš najbrž sobo posebej za inštrumentalizacijo. No, ako je v njej že bobnarski komplet za RB/GH, na tvojem mestu ne bi dajal toliko cekina za wireless drum controller. Istotako ponj ne bi šel kot začetnik v ritemskih špilih, razen če denar res ni ovira. Saj zadeva je solidna, a občutek in rezultati niso toliko boljši kot na običajnih bubnjevih, da bi cena ne bila konkretno pretirana.



To je nadzorna plošča na bobnih, ki jo lahko premikaš po prečni štangi. Vanjo pripelješ kabelčke iz tolkalnih površin in bas pedala. Samo ne loti se bobnov zlagat nazaj v škatlo. Umrl boš.

Ta gruvi mikrofon

Linija Logijevih kvaziglasbil ima dva mikrofona: cenejši, ožičeni vantage USB microphone in dražji wireless microphone. Firma naj zaradi teh drnjohalnih imen odpusti svoje tržnike. Preizkusil sem brezžičnega, ki se po vstavitvi dveh priloženih AA-baterij poveže s stojalcem, iz katerega gre USB-kabel do poljubne konzole. Isti mikrofon deluje s PS2, PS3 in xboxom 360, za wii ga ni. V roki leži odlično, zaradi teže in kovinske mrežice je občutek precej boljši od micov, ki jih dobiš z igrami. Ti so na nivoju modela vantage. Naprava glas zaznava izvrstno in deluje v vseh Rock Bandih ter Guitar Herih, ki podpirajo petje. Takisto obratuje v Singstarih za PS3 in PS2, v Lips za xbox 360 pa ne. Večopravilnost in kvaliteto pa zopet plačaš, saj hočejo za wireless mic konkretnih 60 EUR. Za ta znesek bi moral pri sopihanju vanj zveneti kot član Eroike.

Električne pajčevine

Mreženje, s čimer mislim na povezovanje elektronskih naprav in ne na lovljenje frač, lahko ob napačnem pristopu para živce. Da pri padajočih povezavah in sesuvajočih se usmerjevalnikih ne boste dobivali božjastnih napadov, vas Luni tosmerno pošteno izobrazi.



V sodobnem domovanju je mreže potrebnih onegajev ničkoliko. Tu so namizni računalniki in prenosniki, mobilni telefoni, naprave za pretakanje glasbe ter videa, konzole, celo domači strežniki in mrežne shrambe NAS (Network Attached Storage). Trenutno žal ni tehnologije, ki bi zmogla celovito zadostiti vsem, zato se je treba zateči h kombiniranju.

Da gre brez infrastrukture za povezovanje elektronskih priprav v domovanjih vse teže, se bržkone strinjamo. V sodobnem življenju uporabljamo podmizne in prenosne računalnike, mobilne telefone, igralne konzole, odjemalnike večpredstavnih vsebin in kup drugih naprav, katerih uporabnost je brez medsebojne povezave ter štrika v svet sila okrnjena. Z mreženjem se zato srečamo vsi, če ne prej, tedaj, ko prvič zajadramo stran od staršev. In, kot dokazuje število zmedencev in nesrečnikov s pikrimi izkušnjami po forumih, je problem vse prej kot preprost.

Za dobršen del načetih živcev so kriva brezžična omrežja, po domače wi-fi. V teoriji se ta pristop sliši najbolj kulski. Kaj bi lahko bilo bolje od relativno poceni šatulje, ki vse stanovanje ali bajto ovije v nevidno, a venomer prisotno mrežo? Nič vtičnic, nič kablov, le nenehen dostop do spleta in lokalnega omrežja od koderkoli znotraj domovanja. Na te medene obljube smo padli ter še padamo mnogi in za določen odstotek uporabnikov so celo resnične. Če res ne potrebuješ drugega kot dostop do e-pošte in Facebooka, povezavo za iphone na sekretu in podobne nezahtevnosti, je uspešno vzpostavljen wi-fi odlična rešitev. A ko v mineštro dodamo pretakanje visokočljivostnih gibljivih slik, delo z omreženo shrambo (NAS – Network Attached Storage) in zagrizeno večigranje, wi-fi prične kazati razpoke v bleščeči povrhnjici.

Rešitev? Znalci in zagrenjeni veterani mrežnih bitk bodo rekli, da je edino stoodstotno zdravilo dobri stari kabel oziroma ethernet. Toda možnosti oziroma želje po napletanju debelih žic skozi čumnato nima vsakdo. Računalniška industrija bo pripomnila, da so to novi usmerjevalniki (routerji) in kartice s podporo brezžičnemu standardu n. Vendar je njihove besede težko vzeti brez žaklja soli. Nekje v ozadju pa se priduša še skupina podjetij Homeplug Alliance, ki trdi, da lahko za prenos podatkov poskrbi kar električna napeljava. Oglašujejo tako imenovane vmesnike powerline, ki jih napikaš po električnih vtičnicah v bivališču, nakar naj bi hitro in zanesljivo šibali bite. Obetavno? Se ve. Zato smo to in prej omenjeno zbobnali na kup ter se lotili pletenja nevidnih pajčevin, ki naj bi poskrbele, da ne boste ostali brez dnevnega fiksa Rocca Siffredija na velikem ekranu.

Ethernet

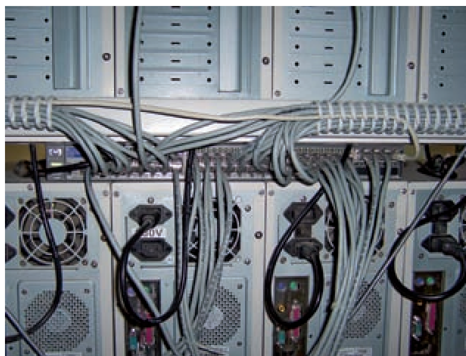
Najstarejša in najmanj razburljiva od aktualnih tehnologij za mrežno povezavo je ethernet. Poznate ga vsi, saj ni matične plošče, ki ne bi vsebovala značilnega kvadratastega priključka, med stručkoti znanega kot RJ45. Ethernet je nastal v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja v slavnem kalifornijskem raziskovalnem centru Xerox PARC in je od takrat v redni rabi. Prva izvedba je zmogla prenesti 10 megabitov na sekundo in je uporabljala debele koaksialne kable ter posebne terminacijske člene T. Bila je skrajno nepriročna, v primeru večjih omrežij težavna za vzdrževanje in neprimerna za široko domačo rabo. Še dobro, da danes tako mrežo najdemo le še v muzejih in kleteh ustanov, kot je mariborski FERI. Standard je namreč pridno evolviral. Koaksialce so zamenjali kabli iz sukanih paric, okrogle konektorje omenjeni RJ45, ki so veliko bolj praktični, hitrost pa je narasla najprej na 100 Mbit/s in kasneje na današnji 1 Gbit/s. In razvoja etherneta s tem še zdaleč ni konec, kajti v preboju so že standardi za 10, 40 in celo 100 gigabitov na sekundo!

Kakor je ethernet najmanj priročen pristop, saj so kabli pač kabli, mu po zanesljivosti in hitrosti dostave podatkov ni para. Četudi za osnovo vzamemo 100-megabitno izvedenko standarda fast ethernet in jo



Ponarodeli RJ45 bo počasi romal v zasluženi pokoj. 40- in 100-gigabitni izpeljanki etherneta uporabljata optične kable.

primerjamo z brezžičnim omrežjem n ter njegovim oglaševanim 300- do 600-megabitnim prenosom, je žica uporabnejša. Razlog je ta, da vsled žlahtne dozorelosti tehnologije in majhnega števila spremenljivk, kjer lahko gre kaj narobe, kabel laže doseže svoj potencial. Ne razumite narobe, tudi pri gigabitnem ethernetu ne boste uživali v polnih 125 MB na sekundo. Na hitrost pretoka kvarno vplivajo operacijski sistemi, zamude na paketnem nivoju, magnetni trdi diski, ki brez pomoči polj RAID zmorejo 60 MB/s ... A celo z vsemi omejitvami, katerih večina je itak skupna vsem oblikam mreženja, ethernet nudi daleč najnižje odzivne čase in največje hitrosti prenosa. Za najzahtevnejše, ki od domačega omrežja pričakujejo prelivanje več videotokov v ločljivosti 1080p, vmesno kopiranje backupov na NAS in sočasno naziganje Modern Warfare 2, pa je kabel itak edina izbira.



Okoli dejstva, da so kabli najmanj priročna oblika mreženja, ne moremo. A s pametno organizacijo in nekaj truda se da hidro lepo obvladati.

Še ena dobra stran žičnatega omrežja so nizki stroški vzpostavitve, saj je ustrezna železnina prisotna malodane povsod. Proizvajalci matičnih plošč v svoje izdelke že leta dajejo gigabitne vmesnike firm Marvell in Realtek, ustrezni konektorji so domala na vseh pripravah z izjemo telefonov, ročnih konzol in sličnih malčkov, usmerjevalniki pa standardno vsebujejo po štiri tovrstne vtikače. Marsikdo bo tako ugotovil, da potrebuje le še ustrezno odmerjene in terminirane kable, kar za drobiž nudijo v vsaki računalniški trgovini. Ter, seveda, čas in voljo za vlečenje silnega živčevja do naprav ter njega naknadno maskiranje, da se obnje ne spotikajo obiskovalci in da ne kazijo prostora. Najbolje se godi tistim, ki so bili pri gradnji bajte ali adaptaciji stanovanja dovolj premišljeni, da so kable povlekli skozi stene. (Sneti dvigne roko, ou jea.) Ostali se moramo znajti naknadno, s plastičnimi kanalčki, parketnimi robovi, morebiti kar s kladivom in velikodušnimi količinami gipsa in barve. In še nekaj. Če se boste lotevali takih posegov, jih opravite orenk. Hrbtenično omrežje znotraj domovanja navsezadnje postavljate za nekaj časa, medtem ko se naprave menjavajo redno. Zato vložite v dobro gigabitno stikalo ali usmerjevalnik, kakovostne kable cat5e (ali cat6, če ste pri denarju, škoditi ne morejo) ter vtiče, ki se ne bodo zjahali po petih uporabah.

Mimogredno praktično opozorilo: če od etherneta pričakujete delovanje pri najvišji, gigabitni hitrosti, preverite, ali to podpirajo vse naprave v omrežju. Težava ni toliko v ruterjih in računalnikih, marveč predvsem v zabavniških napravah. Dober primer je xbox 360, ki vsled nižjih stroškov proizvodnje vsebuje klasični vmesnik 10/100, medtem ko ima playstation 3 gigabitnega.

Wi-fi

Wi-fi – wireless fidelity ali brezžično omrežje – je dandanes najbolj priljubljena in najhitreje rastoča oblika povezovanja. V različnih oblikah je prepričal tako navadne uporabnike kot skrbnike velikih poslovnih in industrijskih omrežij, pridoma pa ga izkoriščajo tudi občine in vlade. Leta 1991 ga je pogruntal nek Nizozemec za potrebe trgovskih blagajn, a je računalniška industrija hitro zavohala potencial in tehnologijo vzela za svojo. Za razvoj skrbita dve krovni telesi. Neprofitni mednarodni IEEE oziroma Institute of Electrical and Electronics Engineers določa splošne smernice razvoja, standardizira tehnologije, skrbi za razpoložljivost potrebnih radijskih spektrov in ustvarja nerazumljive oznake tipa 802.11b/g. Wi-fi Alliance pa preizkuša dejanske naprave, skrbi za njihovo združljivost in dodeljuje certifikate.

Wi-fi drugače temelji na navadnih radijskih valovih in je v prvi vrsti namenjen komunikaciji na kratkih in srednjih razdaljah. Najbolj razširjena oblika brezžičnosti je 802.11b/g, ki zaseda frekvenčni spekter 2,4 GHz in teoretično omogoča prepustnost 54 Mbit/s. Take so malodane vse naprave, ki jih poznate: osebni računalniki, nekoliko starejši prenosniki, telefoni, konzole, naprave za pretakanje večpredstavnine ... Najpogostejši pritožbi čez standard g sta kratek doseg ter muhavost povezave. Oboje je posledica resnih zdravstvenih skrbi, kajti radijski oddajniki v brezžičnih napravah so klasificirani kot viri sevanja in so po naši zakonodaji omejeni na moč 100 mW. Daljša izpostavljenost močnejšemu žarkovanju bi lahko botrovala poškodbam tkiva, kar je tveganje, ki si ga proizvajalci ne morejo privoščiti. Šibki radijski valovi so po drugi strani občutljivi na vplive iz okolja. Oslabi jih že navadna mavčna stena, armirani zidovi v blokih in večnadstropnih hišah so jim rabelj, motijo jih drugi viri v okolici, posebej delujoče mikrovalovke ... Transformatorjev, dvigal in slične težke mašinerije ne bom niti omenjal, kajti za nesrečnike, ki živijo v njihovi neposredni bližini, je wi-fi praktično neuporaben.

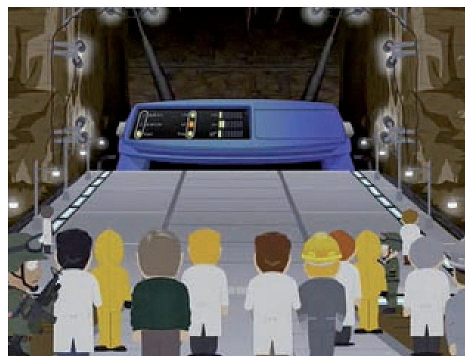
Dodatna težava, ki se pojavlja zadnje čase, je prenasičenost frekvenčnega spektra. Primer: sam v dnevni sobi lovim nič manj kot sedem omrežij wi-fi, od katerih jih peterica uporablja privzeti, šesti kanal. Poleg tega se v istih 2,4 GHz gnetejo domači brezžični telefoni, naprave bluetooth, sistemi za nadzor dojenčkov in še marsikaj. V tako zasičenem okolju radijske naprave ne morejo delovati optimalno in z rastočo priljubljenostjo wi-fijev bo zagata samo rasla.



Deca na sliki ni zato, ker se ves nejevoljen ukvarja z brezžičnim ruterjem v upanju, da bo pretakanje HDja na PS3 delovalo brez zatikanja. Najbrž mu ne bo uspelo, zato bo moral spati na kavču.

Našteto pomeni dvoje. Prvič, brezžičnost po standardu g redko dosega oglaševani domet tridesetih metrov znotraj bivališča, še manj pa obljubljeno prepustnost. In drugič, gre za nepredvidljivo ter muhasto tehnologijo. Postavitev, ki deluje v eni bajti, je lahko pri sosedu zaradi posebej zlobne stene ali neslavnih 'wi-fijevih mrtvih točk' neuporabna. Tipičen problem kure in jajca, saj težave izhajajo iz šibkosti oddajanja, česar enostavno ne moremo povečati. Dokler se ne naložimo v androidna telesa, seveda.

Rešitev bi lahko bil standard 802.11n, ki je najnovejša različica osnovne specifikacije. Pri IEEE so ga povsem dorekli šele oktobra lani, toda Wi-Fi Alliance ga bolj ali manj uspešno prodaja že dobri dve leti, sprva v obliki naprav 'draft n'. S tehničnega vidika so poglavitne prednosti standarda n prehod na dosti manj zasedeni frekvenčni spekter 5 GHz, raba 40- namesto 20-megaherčnih kanalov in tehnologija večkratnega hkratnega sprejemanja ter oddajanja MIMO (Multiple Input Multiple Output). Uporabniki take izdelke istovetimo z značilnimi tremi antenicami oziroma 'palčkami' namesto z eno, čeprav zadnji modeli svoje ude radi skrivajo v notranjosti. Proizvajalci za 802.11n obljubljajo mnogo, med drugim povečanje uporabnega dometa v notranjosti na sedemdeset metrov in maksimalni pretok 300, v nekaterih primerih celo 600 Mbit/s. No, v praksi so stvari drugačne in nakup s standardom n združljivih izdelkov zaenkrat pomeni tveganje, ki se obrestuje le vztrajnim. Za problematične se izkažejo že situacije, ko mora usmerjevalnik n streči tudi napravam 802.11b/g, recimo



Linksysov WRT54GL je tako kulten, da je njegova oblika postala sinonim za brezžične usmerjevalnike. Slavili so ga tudi v South Parku.

playstationu 3. Tedaj raba širših 40-megahercnih kanalov hitro popapca ves razpoložljivi frekvenčni prostor, kar kvarno vpliva na hitrost prenosa ostalih odjemalcev. Niso redka poročila o petdeset- in več odstotnih padcih prepustnosti! Povrhu k zmedi prispevajo sami proizvajalci. Tehnologija MIMO je kul in deluje, a njena implementacija je zaradi zapletenosti opazno dražja od preprostih radiev v navadnih routerjih. Fabrike se zaradi nižanja cen tako zatekajo h klestenju, najpogosteje pa je na udaru ravno število sočasnih tokov. Cenejši usmerjevalniki n, torej naprave, ki v trenutku pisanja koštajo pod 60 evrov, tehnologije MIMO sploh ne omogočajo, temveč pošiljajo in sprejemajo le en tok podatkov. Za dvo- in večtokovnost je v najboljšem primeru treba odšteti kakih 90 bruseljčanov. Enotokovni modeli ne le, da nikoli ne dosežejo dometov in hitrosti, ki jih pričakuješ od standarda n, marveč vsled delovanja na 40-megahercnih kanalih otežijo življenje še vsem ostalim napravam wi-fi. Ogibajte se jih.

Kako se torej lotiti gradnje domačega brezžičnega omrežja? Prvi nasvet bi bil, da ohranite realna pričakovanja. V prehodnem obdobju, ko so sodobni prenosniki po vrsti opremljeni s karticami 802.11n, velika večina ostalih naprav pa vztraja na 802.11b/g, je omrežje po starem standardu pametnejša izbira. Kar se dejanskih izdelkov tiče, bi priporočil Linksysov ponarodeli usmerjevalnik WRT54GL, posebej če se vam ljubi ubadati z nadgradnjo firmwara. Nadalje se zavedajte, da vsaka stena, pregrada, kos pohištva in elektronski gizmo na navidezni zračni poti med brezžičnima napravama pomeni slabljenje signala ter počasnejši prenos. Temu primerno usmerjevalnik, če je le mogoče, postavite na osrednje, nekoliko dvignjeno mesto v bivališču. In četudi ste srečnež, ki ima vse brezžične odjemalnike v istem prostoru kot usmerjevalnik (torej idealni scenarij), se ne nadejajte čudežev. Standard 802.11b/g v najboljšem primeru omogoča kakih 19 Mbit/s dejanske prepustnosti, kar je dovolj za pretakanje enega filma ločljivosti 720p, ter nekaterih manj zahtevnih vsebin pri 1080p.

Če vas 802.11n ipak mika, boste morali globoko seči v šparovček in nakupiti dovolj opreme za dve omrežji. Stari usmerjevalnik 802.11b/g pustite pri miru, naj streže obstoječim odjemalcem. Novega n, ki naj bo večtokovni, pa obvezno nastavite na 5 GHz, tako da ne bo odžiral lufta ostalim napravam. Omrežji bosta tako karseda izolirani, kar bo zagotovilo najboljše rezultate. Predvsem pa se pripravite na eksperimentiranje, kajti redko se zgodi, da že prva kombinacija iz trgovine prinešenih naprav dela tako, kot je treba.

Še par besed o varnosti. Čeprav je v splošno uporabniško srenjo zavest o tem, da je treba brezžična omrežja zaščititi, že dodobra prodrla, je v blokih še vedno opaziti preveč odprtih wi-fijev. Jokerjevci si ne delajte take sramote in svoje omrežje opremite z močnim geslom. Pri tem ne uporabljajte zaščite WEP, ki jo povprečen hekerček s prosto dostopnimi orodji razbije v manj kot petih minutah, temveč eno od shem družine WPA. Še bolj učinkovito je ročno dodajanje naslovov MAC (unikatni ključ vsake omrežne naprave) v nastavitvah usmerjevalnika. Zavedajte se le, da to pomeni osveževanje seznama ob vsaki menjavi naprave ali gostu, ki bi rad s svojim notesnikom dostopal do spleta.



Usmerjevalniki n se pojavljajo v čuda oblikah in jih ni moč vedno prepoznati po treh antenah. Preverite uradne certifikacijske nalepke.

Powerline

Prenos podatkov po električnem omrežju, s tujko powerline networking, je slabše znana oblika mreženja. Princip ni nov in ga uporabljajo že dolgo ter v mnoge namene. Med drugim za prenašanje navadnih radijskih signalov v Rusiji, Švici in Nemčiji. A s stališča domačih omrežij gre za najmlajšo med testiranimi tehnologijami, saj je nadzorno telo Homeplug Alliance prvi uradni standard sprejelo šele leta 2001. Tedanje naprave homeplug 1.0 so omogočale teoretične hitrosti do 14 megabitov na sekundo, kar se je hitro izkazalo za premalo. Vmes so se na trgu pojavili nestandardni, a dobro sprejeti čipi podjetja Intellon, ki so prepustnost dvignili na uporabnejših 85 Mbit/s. Druga in trenutno aktualna generacija homepluga s konca leta 2005, podnaslovljena AV, pa omogoča 200 Mbit/s, s čemer je postala zanimiva za zahtevnejšo multimedijsko rabo.

Kako za vraga obstoječe električno omrežje prenaša podatke? Hja, nadvse podobno, kot telefonske linije posredujejo govor in bite – z metodo OFDM (Orthogonal Frequency-Division Multiplexing). Razpoložljivi frekvenčni spekter električnega omrežja se razdeli na več nosilnih frekvenc, ki si jih lahko predstavljate kot kanale, nakar naprave po njih pošiljajo ničle in enice. Če v določenem kanalu pride do napetostnih sunkov, odvečnega šuma ali kake druge motnje, sistem to zazna in preklopi na drugega. Preprosto kot pasulj. In dejansko je električna mreža s praktičnega stališča totalno nezakomplicirana. Glede prvih izvedenk se je širil glas o nezanesljivosti, kratkem dometu in občutljivosti na kakovost električnega omrežja. Toda inženirji so očitno opravili svoje delo, kajti preizkušene naprave iz zadnje generacije so zanesljive kot silne mišice Chucka Norrisa.

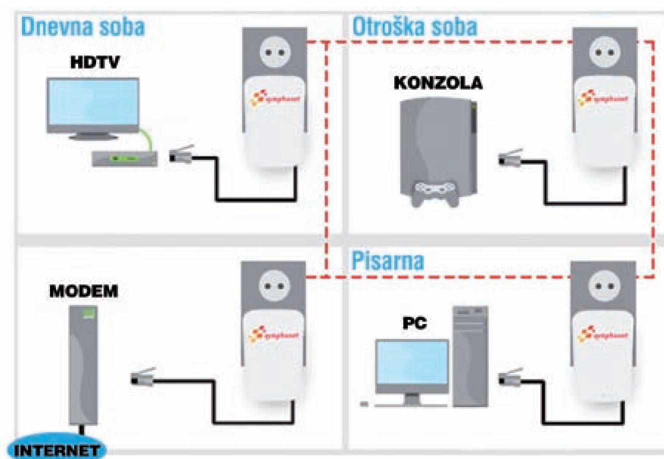
Namestitev ne bi mogla biti preprostejša: v vtičnico pri računalniku vtakneš za pest veliko škatlo in iz nje napeljeÅ¡ navadni kabel ethernet do mrežne kartice. Vajo ponoviš pri usmerjevalniku ali napravi, ki jo želiš povezati. Ta-da!, mreža je tu. Nič gonilnikov, nič nastavitev, nič komplikacij. Po bivališču, tudi večnadstropnem, lahko napikaš do šestnajst adapterjev powerline, kar zadostuje vsem razen graščakom. Sporazumevanje deluje samo do glavne razdelilne plošče, tako da powerlina ni moč uporabljati za medstanovanjska omrežja v blokih. Je pa res, da te zato ni treba skrbeti glede sosedskega vohljanja. Nasploh je za zaščito dobro poskrbljeno, saj moderne naprave powerline omogočajo močno 128-bitno kodiranje prometa po metodi AES, vohljanje za paketki pa je že po naravi težje od njih lovljenja iz lufta.



V ponudbi slovenskih trgovin je zaslediti oglase za gigabitne komplete powerline. Ne nasedajte nesramnemu nategovanju, saj najhitrejši kompleti tačas dosegajo prepustnost 200 Mbit/s!

Ko je povezava vzpostavljena, se obnaša kot klasično žično omrežje ethernet. S slednjim se primerja tudi po stabilnosti delovanja. V mesecu preizkušanja se mi ni niti enkrat pripetilo, da bi powerline padel ali vsaj zanihal. Nadalje je sistem neobčutljiv na zasedenost vtičnic. Po mojih testih sodeč je vseeno, če adapter vtakneš neposredno v šteker ali ga kot šestega priklopiš na zaseden razdelilnik. To je pomembno, kajti sami vmesniki nimajo vtičnih mest za nadaljnje porabnike energije, tako da je raba razdelilnikov marsikje nujna. Po nekaterih poročilih je treba biti pazljiv le pri rabih prenapetostnih zaščit, čeprav moja cenena vtičnična ni povzročala težav.

Mreženje powerline torej kljub rosni mladosti deluje kot dozorela in spolirana tehnologija. Hitrost prenosa sicer ne dosega oglaševanih 200 Mbit/s, toda kot vidite v rezultatih, izmerjena prepustnost ne razočara. Če so razdalje v stanovanju majhne in med napravami ni nepraktičnih sten, postavitev domačega omrežja izključno iz vmesnikov powerline sicer nima smisla, saj igranje s štromom ni ravno poceni... Za osnovni komplet dveh adapterjev pripravite od 80 evrov navzgor (naj vas ne premamijo cenejši primerki, saj gre za stare, počasnejše izvedenke!), za vsakega nadaljnjega slabih 50. Je pa powerline kot naročen za premostitev večjih razdalj znotraj velikih stanovanj, recimo med osamljenim stacionarnim računalom na odročni podstrehi in usmerjevalnikom v dnevni sobi, kamor nato povežeš druge naprave. V takih primerih je neprimerno boljši od umetnega podaljševanja dosega omrežja wi-fi z mostovi in repeaterji in praktičnejši od vlečenja dolgih kablov.



Električna mreža je idealna za premostitve razdalj v večjih stanovanjih in hišah, kjer so naprave dodobra razpršene. Škoda le, da prepustnost ne zadošča povsem pretakanju vsebin 1080p. O tretji generaciji krovno telo Homeplug Alliance še ne govori, a je ziher v pripravi.

Testis

Pri preizkušanju sem se že spočetka odločil proti številnim sintetičnim testom, ki merijo čisto hitrost prenosa in odzivne čase. Gre za neživljenjska orodja, katerih rezultatih redko sovpadajo z uporabnikovo izkušnjo. Namesto tega sem vsako tehnologijo dalj časa uporabljal tako, kot bi jo sodoben, tehnološko razsvetljen Jokerjevec. Glavno opravilo je bilo pretakanje večpredstavnostnih vsebin z računalnika skozi usmerjevalnik na playstation 3. Preizkušal sem s tremi filmi: divxom velikosti 700 MB, neakcijskim 720p standardne komunistične velikosti 4,6 GB in 13-gigabajtnim Terminatorjem v polni ločljivosti 1080p. Slikosuki za nemoteno predvajanje v povprečju potrebujejo 1,6 megabajtov na sekundo oziroma 14 Mbit/s prepustnosti, a trenutni sunki so lahko mnogo višji. Terminatorjeve akcijske scene denimo požrejo 45 Mbit/s in več, kar po izpraznitvi predvajalnega medpomnilnika (bufferja) pripelje do zatikanja. Ker so taki nepredvideni premori največji kvarnik filmogledne izkušnje, posebej v družbi, je tehnologija v tabeli fasala negativno oceno, kakor hitro sem jih zapazil.

Nadalje sem zapregel Logitechovo napravo za pretakanje glasbe squeezebox duet. Šibanje datotek .flac je za pasovno širino v primerjavi z videom sicer mačji kašelj. A Logijev upraviteljski center na peceju omogoča zanimivo funkcijo testiranja mrežnega 'zdravja' med squeezovim sprejemnikom in računalniškim virom. Program skuša ugotoviti, katera je največja prepustnost, pri kateri ne prihaja do izpadov in izgube paketov. Tak preizkus omrežja ne obremeni do skrajnosti, a lepo pokaže, da do razlik med tehnologijami prihaja že pri nižjih hitrostih. In za konec sem se s štoparico v roki lotil še kopiranja 700-megabajtnega fileta med pecejem in prenosnikom. Iz potrebnega časa sem izračunal prepustnost, ki, kot boste videli, močno odstopa od zagotovil proizvajalcev.

Kar se topologije omrežij tiče, je ethernetni pristop najbolj preprost in najlaže razumljiv. Računalo sem povezal z routerjem, tega s PS3 ter squeezeboxom in to je bilo to. Pri mreži powerline sem razdaljo med virom, torej kompjuterjem in usmerjevalom, premostil s Trendnetovim kompletom TPL-302E2K. Ostale naprave so bile priklopljene žično, da bi se izognil omejitvam vdelanih brezžičnih vmesnikov. Meril sem na dveh lokacijah: tako, da je bil vir v isti sobi kot usmerjevalnik, ter iz oddaljene izbe. Pri električnem prometu iz ene sobe do druge, ko morajo podatki šibati skozi glavno varovalniško ploščo, namreč prihaja do malenkostnih izgub.

Wi-fi omrežje je pričakovano najbolj komplicirano. Najprej sem postavil takega po standardu 802.11b/g, katerega osrednji člen je Linksysov WRT54GL. V PCju je kajpak domovala kartica istega podjetja, dočim je prenosnik uporabljal vdelano Intelovo. Meril sem na identičnih lokacijah, kot pri powerlinu, se pravi v isti sobi kot usmerjevalnik ter iz razdalje. Sprva sem načrtoval še tretjo pozicijo izven domovanja, a signal je bil že za vhodnimi vrati tako slab, da so testi postali nesmiselni. Rezultate brezžičnih meritev tako ali tako jemljite z rezervo, saj niso univerzalni, temveč so vezani na natanko določeno testno situacijo. Nepredvidljivost wi-fija pomeni, da se lahko identične komponente v vašem okolju obnašajo povsem drugače. Kakorkoli, wi-fija po standardu n nisem postavljal v priporočeni konfiguraciji z dvema usmerjevalnikoma, temveč sem playstation 3 in squeezebox na router povezal s kablom. Podatki so leteli po zraku samo med usmerjevalnikom in virom, s čimer sem vnesel ozko grlo brezžičnega sporazumevanja, iz enačbe pa izločil združljivostne težave med omrežji g in n. Rezultati bi bili enaki, kot če bi uporabljal omrežje, sestavljeno iz samih naprav n. Se pravi nekaj, kar bo normalno čez kaka tri leta.



● Mislite, da stric svoji gori konzol in drugih onegajev streže brezžično? Kablov res ni videti, toda levo je vmesnik powerline, za polico pa prikriti vtičniki ethernet. Goljuf!

In kaj sem ugotovil? Predvsem to, da številke, ki jih navajajo proizvajalci in standardi, nimajo stika z resničnostjo. Kabel je pričakovano povozil vse ostale pristope in trdno ostaja na mrežnem prestolu. Je edini, ki je zmogel gladko pretakati video v najvišji ločljivosti in je s kopiranjem opravil v rekordnem času. Takisto je prijetno presenetila električna mreža. Dvestotih megabitov na sekundo sicer še zdaleč ne doseže, toda izmerjenih 30 Mbit/s je stalnih in se glede na lokacijo minimalno spreminja. Taka prepustnost je dovoljšna za predvajanje videa v 720p in zares umirjenega 1080p, kar zna zadovoljiti marsikoga. Wi-fiji so po drugi strani prepričljivi le takrat, ko med virom, usmerjevalnikom in ciljem ni večjih ovir. Meritve v isti sobi kažejo zmogljivosti, ob katerih bi ethernet kojci žalostno romal na smetišče zgodovine. Zlasti prepričljivo je omrežje 802.11n, ki zlahka pretaka visoko ločljivost. A kakor hitro wi-fi postaviš v bolj realistično okolje in se med točkami sistema znajdejo stene ter pohištvo, zmogljivosti hudo padejo. Ene same stene se še ni treba bati, toda trojica mavčnih in nekaj kosov pohištva povzročijo to, da G za kopiranje 700 MB naenkrat potrebuje smešnih osemnajst minut, kar prepustnost postavi na manj kot šest megabitov na sekundo. Ta počasnost se odraža tudi kot nezmožnost streamanja navadnega diviksa. N ni dosti boljši, saj tudi njegova zmogljivost z razdaljo brzinsko pada.

Kar se (več)igranja tiče, hudih razlik med tehnologijami ni. Špili si ne izmenjujejo velikanskih količin podatkov, zato pri spletnem ali lokalnomrežnem nažiganju prepustnost ni pomembna toliko kot nizek odzivni čas in stabilnost. V veselje mi je povedati, da s slednjima zahtevama vsi trije preizkušeni načini opravijo z levo roko. Kabel je sicer še vedno prvi, z odzivnimi časi pod eno milisekundo. Nekoliko presenetljivo mu sledi wi-fi (seveda ob pravilni razpostavitvi naprav) z manj kot tremi milisekundami zamika, dočim se pingi pri powerlinu gibajo med dvema in petimi tisočinkami sekunde. Tako neznatnih razlik v praksi ne boste opazili, posebej zaradi odzivnih časov do strežnikov na spletu, ki so povprečno kakih desetkrat višji.

V zaokrožku

Rezultati izsledkov so jasni. Če je cilj stabilno in karseda hitro domače omrežje, skozi katerega boš brez zapletov gladko pretakal vse, kar ti bo srce poželelo, je ethernet edina izbira. Vse ostale rešitve so mu inferiorne, naj bodo proizvajalci z obljubami še tako glasni. Po drugi strani je utopično pričakovati, da bo kdorkoli kupil pol kilometra kabla in ritualno zažgal nesrečni usmerjevalnik wi-fi. Ljudje smo leni in smo za udobje pripravljeni potrpeti marsikaj, zato je jasno, da wi-fi ne bo izginil. Itak je zadnja leta na hrbtih prenosnikov, mobilnih telefonov, DSa, PSPja in množice sličnih onegajev postal nujnost.

Najbolj praktična rešitev v danem trenutku je zato mešano omrežje. Usmerjevalnik naj bo vsekakor brezžičen, če ne zaradi drugega, za primere, ko na obisk uleti sosed s prenosnikom. Manj premične naprave pa le priklopite na kable. Ethernet je zlasti priporočljiv za zvezi računalo – router in router – konzola, saj bo v nasprotnem primeru pretakanje filmov in nadaljevank prepredeno z nadležnim čakanjem. Če kabel ne pride v poštev, pa se ozrite po adapterjih powerline. Za premostitev razdalj so kot naročeni in neprimerno boljša izbira od ne pretirano cenejših brezžičnih mostov. Howgh, govoril sem!

	ethernet	powerline (blizu)	powerline (daleč)	802.11b/g (blizu)	802.11b/g (daleč)	802.11n (blizu)	802.11n (daleč)
predvaja divx	da	da	da	da	ne	da	da
predvaja 720p	da	da	da	da	ne	da	ne
predvaja 1080p	da	ne	ne	ne	ne	da	ne
kopiranje 700 MB	70 s	186 s	194 s	284 s	1070 s	111 s	920 s
squeezebox health	3000 Kbit/s	2500 Kbit/s	2500 Kbit/s	2500 Kbit/s	1000 Kbit/s	3000 Kbit/s	1500 Kbit/s

Heavy Rain





● Otvoritev te pozdravi s sončnim jutrom. Naužij se ga, dokler traja. Kmalu se barvitost umakne rjavim, ubitim tonom, ki vztrajajo do konca.

David Cage že od začetka ljubi neshojene kolovoze, ki jih kartografi še niso vrisali v igrarske zemljevide. Ko je s studiom Quantic Dream ustvaril Fahrenheit (J147, 90), je svet nad nenavadnostjo izkušnje obnemel. Po letih stagnacije je bil končno storjen korak, ki je iz pustolovščin naredil nekaj novega. Namesto kazanja in klikanja si se znašel sredi interaktivnega filma in se počutil, kot bi bil res del zgodbe. Za dejanja si izvajal analogne gibe z miško ali ploščkom, bolj zapletena akcija pa je bila vključena v posrečene nize QTE. O pomenu slednjih razpravlja tomesečni članek. Presenetljivo je, da česa podobnega ni skušal ponoviti nihče, čeprav od izida minevajo dobra štiri leta. Tako smo morali počakati na nov projekt taistega ustvarjalca. Strojni napredek in iz izkušenj rojena modrost sta vizijo oplemenitila v nekaj čudovitega. Čeprav je bila sprva načrtovana tudi verzija za PC, se je kasneje ustalila izključno na playstationu 3.

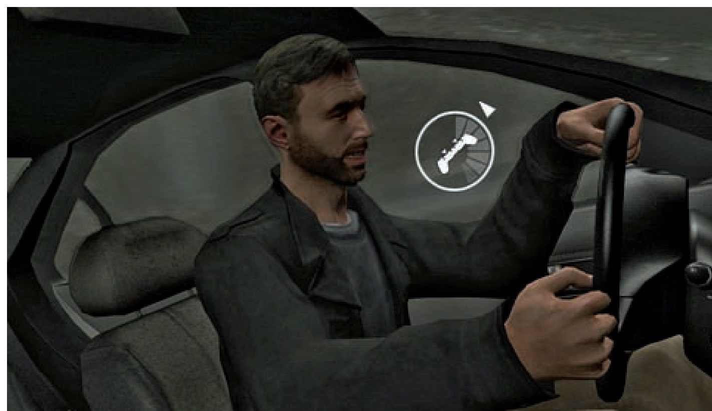
Heavy Rain si s Fahrenheitom deli mnogo, v prvi vrsti filmskost. Občutek je močno drugačen od običajnih iger. Predstavljajte si, da lahko pri obisku kinodvorane stopite v platno, prosto raziskujete in vplivate na dogajanje. Središče je temačna, skrivnostna zgodba, v katero je igralec vključen tako tesno, da že kar boli. Nit ni povezana s prejšnjo, prav tako ne srečamo Lucasa, Carle in Tylerja. Osrednja vloga pripada Ethanu Marsu, arhitektu in očetu dveh otrok. Družinska sreča se mu raztrga v moro, ko v najprej izgubi enega sina, nakar mu serijski morilec ugrabi drugega. Reševanje se sprevrže v bitko s časom, ki vsesa novinarko Madison, FBIjevca Normana Jaydena in detektiva Scotta Shelbyja. Da ob tem stalno dežuje, je temelj morečega vzdušja in važno zgodbovno orodje. O metaforični podlagi bi lahko pisali eseje in snovi je dovolj, da je izdelek po padavinah dobil ime.

Zgodba je nanizana iz odsekov in v vsakem si nadeneš kožo enega izmed te četverice. Zaporedje igra sestavlja sama, tako da ni prostega izbiranja. A zato še nimaš zvezanih rok, saj je Heavy Rain še bolj kot Fahrenheit usmerjen v odločitve. Akcija je sprva dokaj linearna, toda proti koncu se vse bolj veji. Protagonisti se v osnovi igrajo precej podobno, torej z mešanico raziskovanja, pogovarjanja in reševanja kože. Ima pa vsak nekaj posebnosti: Ethan je od vseh najbolj preizkušan, Madison opleta z ženskimi čari, Scott deluje iz ozadja, dočim se Norman raje kot k sili zateče k psihologiji in forenziki.

Za povezavo z liki je neprecenljivo, da obiščeš njihove domače prostore. Ethanova začetna pravljica se dogaja v svetli, ingeniozno grajeni hiši, kjer iz vsakega kota dihajo arhitekturne domislice. Po tragediji pristane v podrtiji z mrtvimi ostanki preteklosti, zaradi katerih je resničnost še bolj kruta. Kasneje dušo praskajo razdrapan motel, policijska postaja, zamaščena garaža, osamljena špecerija. Ob tem je igra zelo močna v razumevanju stisk sodobnega človeka. Rada te speha v nakupovalna središča, metro in diskač, kjer si moraš utirati pot skozi gnečo. Človeška mravljišča dodobra razmigajo PS3jevo krdelce procesorskih jeder. Cage je celo izjavil, da česa takega zaradi strojnih omejitev za xbox 360 ne bi mogli napraviti. Grafična dodelanost še bolj sije v skoraj filmskem realizmu, ko si like ogledaš pobliže. Glede podobe je Heavy Rain za igre skorajda to, kar je Avatar za filme, čeprav ni v 3D-tehniki. Posneli so gibe in mimiko pravih igralcev ter obraze nakiparili do por natančno. Resda jim gre najbolje nevtralen izraz z blagim pridihom emocij, medtem ko je huda razrvanost manj prepričljiva. A življenjskost je vseeno neverjetna. In se ne ustavi pri facah, saj se kamera z že kar voajerskim užitkom sprehaja tudi po privlačnih telesnih krivinah. Spolne napetosti je veliko in nastopa v različnih pojavnih oblikah, čeprav golota ni neogibna. Nihče te ne sili k tuširanju, poljubljanju in logičnemu nadaljevanju



● Madison lahko doleti tudi plesanje striptiza. Če uspeš ohraniti dostojanstvo in odložiti samo eno krpico, prejmeš pokal. Tudi ostali dosežki so ovrednoteni z odličji in spodbujajo k raziskovanju različnih možnosti.



● Avtomobili imajo v zgodbi več vlog, ki so vse zelo napete. Če tule s kontrolerjem dovolj hitro ne suneš navzgor, bo zaškripala pločevina. Ko se takole muči, postane Ethan sčasoma vse bolj izmozgan, enako kot Lucas.



Tale pretep ima posebej veliko raznolikih izidov. Nori Jack je avtomobilski zmikavt, ki ne pozna šale. Zanimivih stranskih likov je še cel kup, od agresivnega policaja do serviserja pisalnih strojev in trmaste prostitutke.



Štirje mušketirji se občasno srečajo, a imaš tudi v tem primeru nadzor le nad enim. Madison se tu ukvarja s poškodovanim Ethanom. Malo je hecno, da vročičneža pusti napol golega ležati na postelji, namesto da bi ga pokrila.

slednjega, toda vabilu se bo le redkokdo uprl.
Da imaš vso to prelest pod kontrolo, nadzor poteka na dveh ravneh, ki se dopolnjujeta. Ena je tretjeosebno vodenje, kjer lik premikaš s kombinacijo levega gobana in desnega petelina. Sistem glede na predhodnika ni dosti napredoval in zna jeziti, ko se kam zapleteš. A neprilik z gibanjem je k sreči malo in interakcija z okoljem je izpeljana mnogo bolje. PS3jev plošček gumbe in jurčke posodi za posnemanje gibov, ki so odvisni od konteksta. Sukanje gobic v ustrezne smeri odpira vrata, jemlje v roke predmete in podobno. Hitrost je odvisna od sile pritiska, animacijo dejanja pa je mogoče previjati naprej in nazaj, kar je noro vzdušno. Da je še bolj filmsko, lahko preklapljaš med različnimi kamerami. Sunki s kontrolerjem rabijo bolj grobim dejanjem, recimo vlamljanju. Za kaj motorično zahtevnega je treba zaporedoma pritiskati in tiščati več gumbov. Gibanje in akcijo pak spajajo odlično animirane sekvence QTE, v katerih moraš hitroprstno pritiskati zahtevane knofe. Nabor tovrstnih dejavnosti v Gostem dežju je res pisan in zajema štetje reber, nanašanje maskare, menjavo plenic, zvijanje origamija, peko jajc, risanje, žongliranje, britje, povijanje ran, igranje klavirja ter nešteto drugega. Nekatera dejanja so obvezna, a še več je takih, ki le gradijo vzdušje. Slonet greš na balkon, ležeš v travo, popiješ kavo. V teh drobnarijah najdeš uteho, ki jo glede na neusmiljenost siceršnjega dogajanja nujno potrebuješ.
Iluzija resničnosti je še večja, ker se zgodba ne opira na ZF-elemente. Zadostuje ji človeška drama, oblečena v intenzivno noir detektivko. Ker se razmere nenadno spreminjajo, si ves čas na preži, a tudi vedno znova do kosti pretresen. Telesno ruvanje in besedni dvoboji so stalnica, obenem pa te naskoči nemalo umobolnih scen, od mesarskega doktorja z vrtalnim strojem do klavstrofobnega plazenja po črepinjah. Med paniko se ikone tresejo in premikajo, da se je še teže odločiti. Zaslon se rad razdeli in ti da vpogled v več dogajanj hkrati. Tako resno je, da stalno čutiš težo odgovornosti, celo krivde. Če si štor in jo skupiš, bo tvoj nesrečnik še dolgo nosil modrice, če bo sploh preživel. Da kljub temu ni prehudo, imajo QTEji tri težavnosti. Tudi sicer je igra načrtovana odpustljivo, čeprav to dobro skriva. Vsak napačen pritisk ni usoden, prav tako je vdelanih dosti varovalk. Če koga prečasno izgubiš, se štorija prilagodi in zaželen konec lahko še vedno doseženš po alternativni poti. Zaključek je zasnovan modularno glede na preživele. Tudi pred tem je toliko možnosti, da za potešenost potrebuješ vsaj dve preigranji, pri nekaterih prizorih pa celo tri, štiri, pet.
Dolžina je z osmimi do dvanajstimi urami dostojna, a se zdi še daljša, ker je vsaka minuta tako polna vsebine. Trajanje je odvisno od stila igranja in sprejetih odločitev. Kdor išče težave, jih bo najverjetneje našel in s tem vse skupaj podaljšal. Če Ethana ujame policija, sledi vrsta reči, ki jih štorija drugače preskoči. Sekvence so nanizane modularno, tako da jih je mogoče dodajati in odvzemati glede na to, kako igralec gradi zgodbo. Nekateri elementi so neizogibni, a je tega sčasoma manj, vendar so odločitve obenem bolj pomembne. Pravih miselnih ugank ni veliko in jih redko dojemaš kot prepreke, saj so dobro vključene v dogajanje. Tudi tu so mislili na večsmerje in so predvideli različne rešitve. Scott se želi na zabavi recimo izmuzniti mimo varnostnikov. Pri tem lahko izzove pretep ali prosi prijateljico, naj se prične obešati po gorilah. Neuspeh pogosto pomeni novo priložnost nekje drugje, kar zlepa ne neha presenečati.
V primerjavi s Fahrenheitom, kjer so vejitve ostale predvsem na nivoju slepih ulic, je Heavy Rain občutno naprednejši. Preizkušanje alternativnih poti olajša, da se z napredovanjem odklepajo posamezna poglavja. Kasnejše igranje kazi le to, da sekvenc ni mogoče preskočiti ali pohitriti, četudi se zgodba v nobenem primeru ne cepi. A tudi po grande finalu druženja s četverico ni konec. Načrtujejo namreč izdajanje kratkih scenarijev, ki jih bomo lahko dokupili v spletni trgovini. Znano je, da bomo na ta način dobili srečanje Madison z nagačevalcem.
Heavy Rain na več ravneh preseže pojem igre in postane celostna izkušnja, kakršne še nismo videli. Gre za več kot film, več kot zgodbo in več kot špil. Digitalno zabavo razširi globoko v osebno sfero. Na igranje v vlogi ločene entitete, ki bi z roko v vrečki čipsa brezbrižno sprehajala kup poligonov, pozabiš prvo sekundo. Lik SI ti, kajti občutek povezanosti je epski. Ti bežiš, ti ljubiš, ti trpiš in ti si stalno razklan med gonjo za resnico ter golim preživetjem. Povezava je še globlja, ker se poleg zunanjih nevarnosti vsi liki borijo z osebnimi stiskami. Strah pred blaznostjo, nespečnost, odvisnost od drog in odtujenost so teme, ki jih je načel že Fahrenheit, a so tu še bolj tenkočutno vtkane v dogajanje. Dorasel izdelek za doraslo publiko, ki ceni drugačnost in je ni strah v sebi odkriti nekaj teme.

93 *Premočena Navi se zave, kako daleč je šla in kako težko se je bilo vrniti.*
playstation 3 — Quantic Dream / Sony



Še pred kratkim se je Scott srdito mlatil, tu pa previja, hrani, podira kupček in otročka zaziba v sen. Brez mehkobe bi duši trda predla.



Obsedenost s kopalnicami je še ena dediščina Fahrenheita. Prav vse junake lahko peljeŝ lulat. Sumim, da je žuborenje povezano z dežjem.



Norman ima posebna očala in rokavice za prečesavanje prizorišč. V pisarni dokaze pregleduje in kombinira. Sistem je preprost, a domiseln.

M.A.G.

M.A.G. ali Massive Action Game je nastal v delavnicah ameriškega studia Zipper Interactive, ki ga veterani poznate po legendarnem Mechwarriorju 3, ostali pa najbrž po seriji SOCOM z druge igralne postaje. V srži gre za večigralsko streljačino z odraslejšim, že rahlo simulacijskim načinom igranja. Če na eno stran lestvice postavimo Serious Sama in podobne čiste arkade, na drugo pa Operation Flashpoint in Red Orchestra, ki upoštevata realistično balistiko, se M.A.G. uvrsti na kake tričetrt poti k slednjima. Počasnejše, premišljeno premikanje, ročno merjenje z opaznim raztrosom izstrelkov na razdalji, nič samodejnega obnavljanja zdravja, hitra smrt ob zadetkih v vitalne dele telesa ... Zaradi teh prijemov je novinec resnejši od Call of Dutyjev in stoji ob boku Counter-Striku. Na to starejšo klasiko spomni tudi splošni občutek, saj trojica zasebnih vojaških organizacij, ki se udarijo v bližnji prihodnosti, uporablja orožarno, ki bo CSjevcem kojci znana. A brez skrbi, to ne pomeni, da je M.A.G. nazadnjaški. Zipper so vdelali večino sladkarij, ki jih pričakujemo od zadnje generacije tovrstnih iger. Ljubitelji železja bodo recimo veseli, da so vozila in stolpiči neločljiv del bojišč. Tankov, letal in ladij sicer ni, tako da nabor mašinerije ne dosega Battlefieldovega. A džipi, oklepni pešadijski transporterji in helikopterji te naučijo spoštovanja in ti dajo vedeti, da mora pehota po modernem bojišču stopati skrajno previdno.

Takisto je prisoten zadnje čase v nažigačinah obvezni razvoj lika. In to kakšen! M.A.G. igralca nagradi za vsako količkaj pomembno dejanje. Izkušenjske točke dobiš za odstranjevanje sovražne soldateske, zdravljenje in oživljanje soigralcev, uničevanje ter popravljanje infrastrukture ... Lepo je, da igra pri tem upošteva



Kot najemnik obljubiš zvestobo enemu od treh podjetij. Visokotehnološki Raveni predstavljajo Evropejce, Amere zastopa firma Valor, medtem ko S.V.E.R. največ rekrutirajo na rusko-azijskih ozemljih.



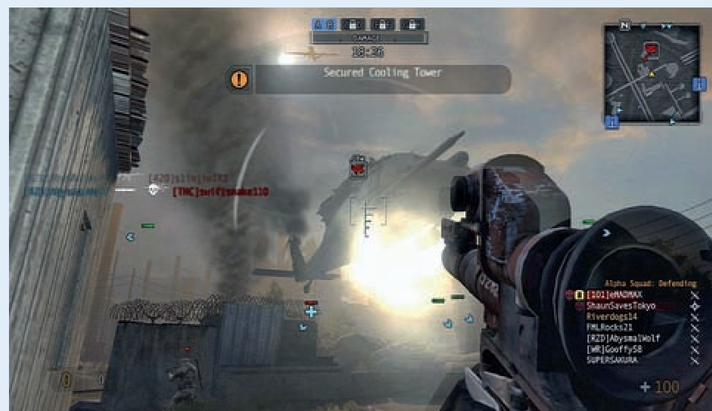
Kart, kjer bi se hkrati tolkle vse tri strani, še ni. Škoda, kaka masovna free-for-all mesoreznica bi prav sedla. Morda to še pride, kajti igra se razvija.



Grafika je glede učinkov nenapredna in odeta v sprane odtenke, vendar nudi čiste podobe ter gromozansko razdaljo izrisa.



Battlefield nas je na področju vozil razvadil, zato M.A.G.ov nabor ne prepriča. Helikopterjev ni moč upravljati, temveč samo zasesti stranske strojnice.



Da se izkušeni vojaclji ne bi spremenili v hodeče armade, je količina v bitko prinešenih orožij in opreme strogo omejena.



● Vsled resnobnosti in ekipne naravnanosti bo igra pogrnila ali uspela na plečih klanov. Čim prej morajo vdelati organizirane klanske spopade!



● Osnovno postavljanje in odstranjevanje eksploziva lahko opravi vsak vojak. A le inženirji z ustrezno opremo znajo popravljati stavbe, opremo in vozila.

igralčevo veščino, saj ti zaporedni uboj več nasprotnikov ali posebej spretno zalučana granata prineseta dodatne EXP-točke. Gonjo za pikami osmisli napredovanje po stopnjah, od prve do šestdesete. Od soldatovega levela je odvisno marsikaj, v prvi meri možnosti udejstvovanja. Masovnejši načini namreč postanejo dosegljivi šele z višjimi stopnjami, enako velja za vlogo poveljnika. O tem kasneje.
Tisto, kar rulj najbolj motivira k napredovanju, je vseeno bogastvo dodatne opreme. Spočetka dosegljivi nabor orodij je zadosten, a osnoven, in ne moreš si kaj, da se ne bi navduševal nad odklenljivo železnino. Pri tem puške temeljijo na resničnih modelih, recimo modernih izvedenkah kalašnikovk, ameriških karabinkah ter evropskih posebnežih tipa AUG, le da so imena izmišljena. Po straneh se malce razlikujejo, a ne dovolj, da bi bila katera frakcija v očitni prednosti. Itak jih uravnotežajo dodatki, kot sta razločnejši namerilnik in držaj za mirnejši strel. Nadalje je mogoče nadgraditi hitrost menjave nabojnikov ali izbrani pokalici zmanjšati odsun. Poželjivi so tudi nuckiki: vloga različnih granat je samoumevna, boljši medikit omogoča obujanje padlih soborcev, dočim je protipehotna mina odlična za branjenje hrbta pri snajpanju. In nenazadnje po frpjskem zgledu napreduje lik. Z vlaganjem točk v sposobnosti možicelj teče dlje, postane odpornejši na eksplozivna sredstva, pridobi na zdravju in z nožem zamahuje dlje ter silneje. Kateri poklic si, določi igra glede na področje, v katerega si spumpal največ pik. Če si nadgrajeval jurišno puško, postaneš soldat, veja za izboljšavo lahke strojnice ti da naziv podpornika, vlaganje v snajpe te dela ostrostrelca. So pa to le titule in te pri nadaljnjem razvoju ne omejujejo. Kakorkoli, vsem odklenljivim bonbonom navzlic sta v spopadih na prvem mestu veščina in natančnost. Res je, veteran izkustvene stopnje 45 bo novinca zaradi boljše opreme ubil laže kot obratno. Toda če mu slednji pride za hrbet ali je spretnejši v izmenjavi krogel, bodo pripravice zaman.
No, M.A.G.ova temeljna posebnost in razlog, da je privlekel toliko pozornosti, je nekaj drugega. Je prva konzolaška streljačina, ki se po množičnosti udejstvovanja približa častitljivemu Planetsidu z računalnikov. Na največjih kartah se v načinu domination hkrati udari 256 osebkov z vsega sveta, kar je velik izziv ne samo s tehničnega, temveč tudi z oblikovnega vidika. Toda reči moram, da je Zipper obe nalogi opravil nadpovprečno. Tehnološki del je dovršen do te mere, da udejstvovanje v velebitkah kmalu postane samoumevno. Naložiš igro, izbereš način in že si sredi vojne. Strežniki ustvarjanje scenarijev in pridruževanje igralcev opravljajo samodejno v ozadju (razen če si klanovec, potem se lahko vključuješ v predpripravljenih skupinah), število sodelujočih pa je tako visoko, da nikoli ne čakaš dlje od minute ali dveh. Malce se zna zavleči le ob čudnih urah in na največjih kartah. Impresivna je tudi odsotnost časovnega zamika – laga. Zatikanje sem opazil šele v dominaciji z maksimalnim številom ljudekov, in še to tako redko, da nisem prepričan, ali je kriva igra ali moj ponudnik dostopa do spleta. Vrhunski dosežek, zlasti glede na to, kako kvarno lag vpliva na rešetalne igre. Res je, notri so pustili nekaj hroščkov, kot sta izgubljanje povezave z glavnim strežnikom in nezmožnost obuditve, če v bitki ne sodeluješ od začetka. Vendar niso tako pogosti, da bi bili zoprni, in razvijalci jih sproti ugonabljajo.
Nadalje je razveseljujoče, da masovnost ni sama sebi namen, temveč je okoli nje zasnovana izkušnja, ki ji ta hip ni para. Igra te vanjo vpelje postopoma. Prvi odprti način je ekipni deathmatch za skupno 64 sodelujočih. A kar bi bila v tipični predstavnici zvrsti spodobna timska nažigancija, je v M.A.G.u le trening. Njegov smisel namreč ni besno brezciljno kolinjenje, temveč skupinsko izpolnjevanje taktičnih ciljev. Tega te nauči naslednji modus, sabotage. V njem ena od strani napada utrjeni sovražni poziciji, nakar se po zasedbi odklene pot do končne lokacije, ki jo je treba uničiti. Sodelovanje tedaj postane nujno, saj se lahko neusklajen naskok šestnajstih posamičnih rambotov na dobro branjeno stavbo konča samo z brzinskim romanjem vseh do točke za obuditev. Treba je orkestrirano pritisniti iz več smeri, pametno uporabljati granate, vreči kak dimni zaklon ... Sabotaža hkrati nakaže, kako M.A.G. opravi s (pre)množičnostjo. Bojišča so razdeljena na več podscenarijev, kjer se posamezni vodi spopadajo za taktične cilje, kot so bunkerji, stolpi in sistemi za zračno obrambo. Načeloma se lahko sprehodiš na nasprotno stran zemljevida in se pridružiš drugi skupini. A tvoja ekipa bo tedaj oslabljena, zaradi česar bo napredovanje skozi bitko počasnejše. Tudi naskok na ultimativni cilj, kjer se v klavnici združijo oddelki z vse karte, bo manj silovit, kot bi lahko bil.
Zaradi tega bojišč ni moč direktno primerjati s prizorišči v klasičnih streljankah. Nemara se dozdeva, da je devet igrinih kart v treh inačinih malo. A pozicija na prizorišču in z njo taktična naloga sta različni glede na to, v kateri vod te je strežnik uvrstil. Že v načinu acquisition, kjer ena stran skuša ukrasti sovražnikovi vozili, je žarišč osem. Pomnožimo to s tremi različnimi bojišči in rezultat je dosti igranja samo za to, da vidiš vse cilje. Na gigantskih kartah za dominacijo pa to pomeni mesece raznovrstnega streljanja. Epsko!
In igral bodeš rad, saj je špil zabaven ter ti nudi višje cilje. Po dopolnjeni petnajsti izkušenjski stopnji – kar je kul, da ne more zapovedovati vsak lojze – namreč dobiš možnost upravljanja z oddelkom. Tedaj za svojo osmerico ljudi na posebni poveljniški karti razpostavljaš smerne točke in cilje, za katerih opravljanje tovariši dobijo ekstra izkustvene pike. Uporabljaš lahko tudi posebne sposobnosti, kot so minometno obstreljevanje, natančni udarci topništva in, po uničenju protizračne obrambe, pošiljanje izvidniških robotov ter klicanje bombnih napadov. Z uspešnim vodenjem polniš posebno napredovalno črto, kar sčasoma omogoči prevzemanje še višjih pozicij v verigi. Tako lahko postaneš poročnik z nadzorom nad vodom (štirimi oddelki), sčasoma pa stotnik, ki ima pod seboj polnih 128 ljudi. Da pri poveljevanju ne bi prihajalo do zmede, ima vodstvo na večjih zemljevidih ločene pogovorne kanale. Z rastjo čina in odgovornosti se kajpak viša tudi učinkovitost specialk. Stotniki lahko denimo prikličejo senzorski prelet, ki razkrije položaj vseh sovražnih enot na terenu, ali ob ključnem naskoku podaljšajo časovnik za prihod nasprotnih okrepitev. Vedi le, da je modrozoba slušalka z mikrofonom na poveljniških pozicijah obvezna kot džojped, saj je glasovno sporazumevanje ključnega pomena za uspeh.
Pronicljivejši boste iz zapisanega razbrali, da M.A.G. najbolje deluje takrat, ko igralci zares sodelujejo in se udejstvujejo pod sposobnimi poveljniki. Če nesrečno zaideš v scenarij, kjer vsak teka po svoje, častnika pa ni od nikoder, je izkušnja lahko dejansko slaba. Take kritike je bilo moč prebrati v mnogih zgodnjih opisih. Sam na to pravim le: bulšit! V prvih dneh je bila zmeda res velika, saj so se vsi privajali. Ampak ljudstvo je hitro zapopadlo princip. Tako je že sedaj težko najti spopad brez poveljnika, mnoge oddelke pa zavoljo robustne tosmerne podpore sestavljajo klanovci, za katere je uspeh stvar ponosa. Zamislite si M.A.G. čez pol leta, ko bo scena dozorela in bodo klani zapolnjevali cele čete. Kurja polt!
Ne rečem, spočetka redno umiraš in ti ni jasno ne kam iti, ne kaj delati. A ko se privadiš tempu, se naučiš skrivati za zakloni in šprintati čez čistine ter začutiš premikanje frontnih črt, postane izkušnja odlična. Ko tvoj oddelek na kosu zemljevida krčevito napada ali brani, se vseskozi zavedaš, da za bližnjo stavbo ni tekstura za nebo, temveč prizorišče, kjer krvavi in švica naslednja osmerica. Tako osebnega, prepričljivega in masovnega posnetka sodobnih bojišč drugje ni. Navdušencem nad Modern Warfare 2 in drugimi klasično naravnanimi sodobniki to ne bo nujno povšeči. Navsezadnje vsak ego ne bo prenesel spoznanja, da njegovi mad skillzi niso dovolj za zmago, in bo pizdil nad tem, da je ekipa izgubila kljub velikemu številu ubojev. A če si se sposoben premikati, streljati, ubijati in veseliti vsaj malce timsko, bo M.A.G. razodetje.

87	*»Rrrratatata! Karblam, tresk! Fiuuuu BRRBLAAAM!« – Luni sredi vojne.*
	PS3 Zipper Interactive / Sony

NFS Nitro

Medtem ko je Need for Speed na računalniku in ta močnih konzolah s Shiftom doživel udarno preobrazbo, se Nitro za wii spogleduje s starejšimi deli serije. S tem ni nič narobe, saj je lahko dirkaška arkada slastna. A za kaj takega mora biti narejena vrhunsko kot Burnout 3, Outrun 2006 in Mario Kart Wii. Primerjati Nitro s temi odličnicami pa je kot postaviti vespo ob ferrarija.
Smisel špila je 'gas do daske, ajd skini tu dasku' v ducatih dirk, razporejenih po svetovnih metropolah, kot so Kairo, Madrid in Singapur. Izbiraš med tremi klasami avtov z uradnimi licencami: drekastimi v slogu katrce, spodobnimi, kot je camaro SS, in slinurskimi tipa nissan GT-R. Toda čeprav se štirikolesniki razlikujejo po kakih petih lastnostih, od pospeška do zavijanja, daleč najbolj šteje končna hitrost. Igra se namreč osredotoča na skoraj stalno pičenje z najvišjo brzino, saj se nitro pospešek fila samodejno, hitreje pa ob bolj tveganih potezah, kot je driftanje. Če voziš dobro, lahko plamen iz auspuha švigaš pogosto, dasi ne nenehno kot v Ridge Racerju 6. Ako pobereš ikono z značko ali razsuvaš okoliške objekte, se ti za pete prilepijo zaspani policijski hummerji, ki ti občasno postavljajo neučinkovite zapreke, in mnogokrat se boriš z drugimi dirkači. Udejstvuješ se v dirkah z več krogi, eleminaciji (ko čas poteče, zadnji izpade), driftu, dragu (natančno prestavljaj in menjuj pasove) in najvišji hitrosti pri vožnji mimo kamer. Za uspehe dobivaš zvezdice za nove proge in avte, ter denar, s katerim slednje kupiš. Med vožnjo na prvem mestu pa se okoliške stavbe vzdušno pleskajo v tvoje barve.
Tehnikalije so torej v redu. A čeprav je treba v izvrstne rezultate vložiti nekaj truda, igri resno manjka globine, saj je mehanika osnovna in nedodelana. Prav tako kliče po razgibanosti, saj se začne rutinsko sosledje eventov kmalu silno ponavljati, dizajn prog pa je na robu spremljivega. Med mesti ni zgodbovne povezave, avtov ni moč nadgrajevati, izbire krovne težavnosti ni, umetna pamet pa je zanikrna. Kot bi hoteli avtorji kompenzirati dejstvo, da bote počiš dol brez trohice težav, so načini, v katerih ni konkurentov, razmeroma zajebani. Motita občasno nenatančen nadzor in čudno obnašanje avta pri trkih, grafika je daleč od impresivne in večigralstvo za do štiri je omejeno na razdeljen zaslon.
Za nekaj neobvezne zabavice z nekritičnimi mladimi nečaki in totalne začetnike je Nitro okej. Za karkoli več pa igrici hitro zmanjka bencina, saj mojstrovine v zvrsti le žalostno gleda v auspuh. Od daleč.



Avto lahko prebarvaš in potacaš z različnimi tatuji, ki vsem sporočajo, da si veliki bvana. Ali velik kmetavz.



Vklopiš lahko pomoč pri volaniziranju, za nadzor pa zadostuje le wiimote. No, nunčak ali classic controller (pro) je dobrodošel.



Trkanje v druge avte in zidove je čudno trzajoče, vsa arkadna vozna mehanika pa kilometre za odličnicami.



Da se hoče Need for Speed približati uspešnemu bratrancu Burnoutu, je bilo očitno že v Undercoverju. Nitro s tem le nadaljuje.

50 *Sneti vrže še en žeton v avtomat iz leta 1988 in … Aja, ne.*
wii — Electronic Arts



Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

Dve leti sta okrog in spet so tu olimpijske igre. Po uspehih v Pekingu (Joker 174, 80) sta Mario in Sonic svoji moštvi pripeljala zimovat v Kanado. Žal le na wiiju in DSu, saj morajo igralci na računalnikih, playstationih 3 in xboxih 360 trpeti ob resnejšem in uradnem, a neprimerno bolj zaničnem Vancouvru 2010. Tam, kjer je slovenska himna mišmaš zvokovja. Mario in Sonic Zdravljice sicer ne godeta, a na slovensko trobojnico ne pozabita.
Igralnih likov je zdaj dvajset, ob čemer se vrača izbiranje miijev. Nintendov tabor sta okrepila Donkey Kong in mali Bowser, Seginega pa Metal Sonic ter Silver. Tudi drugače je vsebine več kot na Kitajskem. Na izbiro imaš alpsko in akrobatsko smučanje, deskanje, skoke, hitrostno in umetnostno drsanje, bob, hokej ter celo curling. Čuješ, Vancouver 2010! Vsi običajni športi so dostopni že spočetka, dočim se nabor 'sanjskih' odklepa postopoma. Tu gre za razposajena predrugačenja, ki močno spominjajo na Mario Kart. Resnobne proge se umaknejo barvitim, z gobani naseljenim strminam, kjer med dričanjem hlastaš za vprašaji, mečeš bombe in nasploh razgrajaš. Škoda le, da ni vdelanih več pist, saj raznolikosti hitro prične zmanjkovati.
Tekem se lahko lotevaš posamezno ali se udeležiš zgodbovnega načina. Ta je narejen v obliki festivala, ki te skozi treninge lepo spozna z disciplinami in nadzorom. Tako je zelo primeren za uvod, omogočeno pa je tudi družabno igranje za do štiri osebke, tako kot pri vsem ostalem. Žal le v skupni sobi, saj internetnega večigralstva ni. Kavčnim žurom so namenili še en način, kjer je športanje vpeto v preprost zunanji okvir. Četverica med igričkami poka balone, vrti kolo sreče ali se gre zemljo krast.
Fino je, da vsa udejstvovanja prinašajo nakupovalne točke. Z njimi greš v vas in v butikih nakupiš nove vzorčke za smučarsko opremo, oblačila za miije, pesmice in olimpijske zanimivosti. Prijem dodatno utrdi vzdušje zimske pravljice. A kakor je podoba lepa, se naveličaš zoprnega, nepotrebnega preskakovanja neštetih vmesnih filmčkov. Prav tako začne presedati čakanje ob številnih nalagalnih zaslonih, ki precej zavrejo tempo.
Nadzor je neproblematičen in igrati je mogoče tudi brez pripetega nunčaka. Zavijaš z nagibanjem wiimota levo in desno, za skoke ali štart ga dregneš gor ali dol. Ko frčiš po zraku, z mahanjem v različne smeri izvajaš trike. Nekateri podšpili omogočajo tudi rabo Wii Fitove deske, čeprav se moraš v tem primeru odreči družbi. A četudi je vključitev dile dobrodošla, jo zasenči odsotnost podpore zaznavalu motionplus. Zvrst je zanj kot naročena in ni opravičila, da ga niso vdelali vsaj opcijsko. Dobro, Olympic Winter Games so spodobno igralni tudi brez njega in zabavnosti jim ne gre očitati, pa curling vsebujejo. Curling! Vendar bi špil z nekaj več ostrine pri nadzoru znal zasijati še kako drugače kot neobvezno, sezonsko krajšalo časa.

73 *Navi se s čelado pridruži norcem, ki se kotalijo s hriba.*
wii — Sega



Zdaj je med olimpijskimi disciplinami tudi kepanje! Skupaj z jadranjem po zraku sta del neresne skupine sanjskih športov. Vsako aktivnost otvorijo natančna navodila s filmčki.



Pot boba je odvisna od nagibanja vse četverice igralcev. Treba je sodelovati, saj lovljenje idealne linije ni samoumevno. Za enega je na voljo toboganski način skeleton.



Hokejske tekme prinašajo boje štiri na štiri in delujejo presenetljivo mesnato. Velik poudarek je na močnih udarcih, do katerih prideš s spretnimi podajami paka med igralci.



Liki se po sposobnostih razlikujejo. Yoshi in Sonic sta med hitrimi, aligator Vector ter Wario med močnimi, princesa Breskev med spretnimi, brata Vodovodar pa sta solidna v vsem.

ŽEPNI OLIMPIJKI

Lov na kolajne lahko izkusite še na iphonu in DSu. Iphonova verzija stane samo petaka in je temu primerno skromna. Zaradi licenčnih razprtij nima Nintendovih junakov, zato se imenuje Sonic at the Olympic Winter Games in prinaša le deset Seginih likov. Naženeš jih lahko v štiri športe, posebnega zgodbovnega načina ni. Pri sankanju in bordanju iphone ali ipod touch nagibaš, pri umetnostnem drsanju tapkaš skladno z glasbo. Ostane curling, ki je sicer podoben kot drugod, vendar je dotikovni nadzor premalo natančen. Čeprav se da z zbiranjem prstanov odkleniti nekaj dodatnih prog ter likov, vsebina ostaja borna. Ne prepriča niti predstavitev, ki ji manjka Nintendove prisrčnosti. Izkušnja je tako kratka, sterilna in nevredna pozornosti. 49



Drugače je z igro za DS, ki se sicer zgleduje po wiijevi, a jo v marsičem preseže. Prinaša na primer nekaj novih športov, recimo biatlon, izbiro vremena in še kaj. Tudi zgodbovni način je pri njej drugačen in bolje razdelan. Zamislili so si povestico o tem, kako Bowser in doktor Robotnik ukradeta sneg, kar je treba popraviti. Težave se lotiš na presenetljivo frpjski način. Med tekanjem naokrog čvekaš, iščeš predmete in se lotevaš športnih izzivov. Nadzor se med disciplinami občutno razlikuje. Pri smučanju, sankanju in skokih se zaslona dotikaš, pri bordanju ter drsanju pridejo v poštev tipke. Globine in drobnih trikov se zdi več kot na wiiju, pa tudi nasploh je izkušnja bolj sladka in razgibana. Omogočeno je večigralstvo s sosedi, dočim spletnega ni. Družabne tekme so med drugim vpete v enostaven okvir tombole in kartanja. 40 evrov se glede na iphonov drobiž sicer zdi veliko, a ker gre za povsem drugo igro, je treba tako jemati tudi ceno. 78





● Če te tole spomni na druge streljanke, ki uporabljajo nažiganje iz zaklona, je to zato, ker te MORA. Je pa vlečenje pozornosti nase izvirna pritiklina.



● Ko ti ali tvoj kompanjon utrpi preveč poškodb, se ranjen zgrudi po tleh. Če ga sotrpin pravočasno ne špikne s čarobno brizgo, umre in misije je konec za oba.

Army of Two: The 40th Day

Prvi Army of Two (J176, 78) ni bil orjaška uspešnica, niti se ni vpisal med streljanke, ki jih moraš igrati, preden nahraniš ciprese. A bil je zabaven in igralno ne ravno neumen, saj je poudarjal sodelovalno odstranjevanje kanalj v paru najemniških soldatov. Če si igral sam, je drugega nadzoroval silicij, klal pa si lahko tudi v dvoje, tako na eni konzoli kot na liniji. Ponavadi si moral z enim od mišičnjakov privleči pozornost capinov, da jih je testosteronski spremljevalec pošmajsal od zadaj ali s strani. Flanking, bejbi! Mehanika ni bila najbolj napredna in globoka pod soncem, je pa botrovala številnim situacijam, ko je rambovsko obnašanje vodilo v gotovo pogibel. Co-op je bogatilo nadgrajevanje orožij, dočim je samosvojost vbrizgal pravomoško-homoerotični humor, ki se ni zmenil za politično korektnost. Ej, špil si je upal z izrazom 'man train' označiti situacijo, ko sta se tipčka eden za drugim stiskala za policijskim ščitom. Kul.

The 40th Day (naslov je tak, ker bi bil Army of Two Two pač slišati idiotski) se ravna po prvencu, zato vnovič prevzameš nadzor nad Salemom in/ali Riosom ter se iz tretje osebe odpraviš klat konkurenčno soldatesko. Štartno prizorišče nekaj let po koncu enice, se pravi nekje v našem času, je Šanghaj, ki doživi raketni napad, v katerem se stolpnice sesipajo kot hišice iz kart. Unreal Engine 3 na ta rovaš prispeva velik spektakel s številnimi eksplozijami, ognji in svetlobnimi efekti, čeprav je podoba kot celota nekam sterilna in rutinsko neznačilna. Napredovanje po hodniško zamejenih nivojih je tako kot prej premočrtno, če odštejem skrivna področja in stranske naloge z reševanjem talcev. Te so pripravljene vnaprej in ne nastajajo sproti na mestnih ulicah, kjer bi kriminalci sproti ugrabljali nesrečne meščane, kot je namigovala propaganda. Srž tako ostaja vnaprej pripravljena veriga rešetalnih spopadov, ki temeljijo na tičanju v kritju in premikanju v ugoden položaj za neoviran strel v barabinov bok ali rit. Zaklon jemlješ za avti, kamnitimi bloki, zidovi in podobnim, pa tudi sovražniki so nagnjeni k temu, da se nekam parkirajo in te od tam obstreljujejo. Tokrat jih je več vrst, zlasti oklepljencev, ki jih moraš obmetavati z granatami ali se jim prikrasti za hrbet. A če si zapopadel osnovno taktiko, si izgruntal vse, saj kake blazne globine ni.

Kar je že samo po sebi do neke mere problematično, saj bi človek po dveh letih razvoja pričakoval več napredka v tej smeri. Vsaj če si idealist, ki ne vidi, da firme namenoma vztrajajo pri istem kopitu, hi hi. Toda EA Montreal so trud vložili v nenavadne vidike. Tako lahko poveljnika vojakov, ki merijo v talce, začopatiš od zadaj, da se ostali strahoma predajo, nakar se odločiš, ali jih boš pobil ali jih samo zvezal. V prvem primeru izgubiš moralne pike, v drugem jih dobiš. Podobno se sem in tja odločiš, ali boš mimoidoč lik v vmesni sekvenci pogubil ali ne. Če ga, na primer dobiš denar, a se odrečeš predmetu ali orožju, ki bi ga dobil kasneje. No, moralni sistem je pretežno blažev žegen – površinska zanimivost, ki je slabo vtkana v jedro in bistveno ne vpliva ne na igranje, ne na zgodbo. Povrhu se resetira na koncu vsakega poglavja, kar pomeni, da si bil lahko prej klavec nedolžnih, nakar si hipoma angelček. Krneki. Še najbolj bo sedel zbirateljskim dušam, ki bi rade šli skozi izdelek večkrat na različne načine in na kup grabile robo, trofeje oziroma achievemente.

Kar ni žur, saj se Štirideseti dan mestoma prav trudi, da bi se ti priskutil. Recimo z umetno pametjo, ki je zdaj dobra, zdaj v redu, zdaj zadovoljiva in zdaj gnila. Včasih je glede na enico viden napredek, včasih pa se sovragi vedejo celo bolj neumno kot tam. Njihovo premeščanje je v eni situaciji prefrigano, v naslednji pa dostikrat smeha vredno, ker na čistini radi trzaje plešejo kazačok. Modern Warfare 2 je kar dobra primerjava, kar ni v redu, ker se Army of Two manj zanaša na stalen dir naprej med nažiganjem in bolj na počasnejše, statične bitke z več premeščanja ter skrivanja. Okej, nekateri boji so dobri, sploh na višjih težavnostih in tedaj, ko je številčna prednost na strani sovražnikov ter jim uspe, da se ti približajo po krilih, kar sproži dosti adrenalina. A prepričljivost, dinamika in taktika znajo trpeti zaradi umetne inteligence. Slično trapast zna biti tvoj kompanjon, čigar početje je odvisno od tega, kako konzola interpretira situacijo, saj mu v nasprotju s serijo Brothers in Arms ne moreš direktno ukazati, kam naj gre. Niti ne moreš med herojema preklapljati (na začetku izbereš enega in si nato priklenjen nanj), kaj šele, da bi lahko poklical karto iz ptičje perspektive, kjer bi odrejal akcije. Imaš le ohlapna povelja 'pridi k meni', 'napreduj' in 'stoj' v miroljubni in agresivni varianti, ki jih izbiraš z digitalnim križcem. Zapovedi včasih delujejo, včasih ne – in tedaj, ko ne, se komedija pomeša z grozljivko. Prijateljček zna namreč izbrati najbolj debilen zaklon v okolici, laufati v smrt, se ti zvito nastaviti na pot ali te



● Škoda, da kampanje ne spremljajo ločeni izzivi, kot ima to urejeno Modern Warfare 2. Niz zahtevnih operacij, kjer bi bili sovražniki nadzajebani, bi sedel.



● S sodelovalnega stališča je igra spodobna, čeprav menim, da Resident Evil 5, Gears of War 2 in Left 4 Dead 2 glede tega prednjačijo.



Ko te preleti letalo, se zvočniki uvijejo od strašnega hrumenja. Kul, vendar pa sem pogrešal nastavitve glasnosti posameznih kanalov in podnapise.



GPS z zeleno označi talce, z rdečo smrduhe. Nad slednjimi se obračajo še ikonice s čini. Če si jih kaniš podrediti, je to dobro najprej storiti z oficirjem.

z vsemogočno injekcijo reševati crkota ravno toliko izven kritja, da ga nafilajo s svincem. Nanj je treba orenk paziti in najbolje je, da ga prikuješ na mesto, ko se prebije do približno normalne pozicije, od koder drži vsaj nekaj antagonistov v šahu. S tem napolni merilnik agresije (aggro) in preusmeri pozornost nasprotnikov nase, da se lahko ti smukaš po bojišču in iščeš ugoden položaj za odprt šus. Tega je zdaj več kot v enici, saj so bojišča večja in bolj kompleksna. Ne pomaga pa, da je več ključnih dejanj pripisanih enemu gumbu, od teka do skakanja čez prepreke. Napačen vnos te zna stati življenja. A kljub temu, da umiraš zaradi tovrstnih čudnosti ali vsaj ne po svoji krivdi, so nadaljevalne točke razpostavljene nadležno redko, zaradi česar moraš spet opravljati po pet, deset ali celo več minut bojev.

Ti se začno sčasoma malo preveč ponavljati, pa tudi okolica ni hvalevredno razgibana. Urbani Šanghaj kljub dogajanju v stavbah, na ulicah in visoko nad njimi, podiranju nebotičnikov, menjavanju dneva ter noči, nekaj skalovja in širšim arenam ni enakovredna zamenjava za tematsko bolj raznotera prizorišča iz enice. Neblagodejna sta dalje pogosto zatikajoča se grafika na PS3 (xbox ima s tem manj težav) in čuden GPS. Z njim označuješ tarče in ti kaže pot naprej, a naprava se stalno izklaplja in jo moraš s selectom venomer spet zaganjati, kar postane zoprno. Saj gre tudi brez, ampak nebodijihtreba se barvno tako neugodno stapljajo z okolico, da je jako koristno digitalno označevanje ciljev, ki z rdečo izriše njihove silhuete. Ko se GPS ugasne, te namreč izginejo. Nadgrajevanje orožij je zdaj sicer bolj svobodno in široko, saj imaš zanje na voljo mali milijon delov, od dušilnikov prek kopit in cevi do nabojnikov. Ta roba spreminja lastnosti, jemlje prislužene dolarje in deluje kot pokemonska obsesija. Vendar je to zvečine le šminka za mladinske gangsterje v copatih, ki na igranje ne vpliva dosti. Tako kot vdelani editor mask, ki jih protagonista nosita na frisih. Pri moji veri, da sem spremembe krepel v Army of Two 1 bolj občutil, čeprav sem bil pri tem bolj omejen. Ko smo že pri junakih: Salem in Rios nista čisti kopiji drug drugega, a lepo bi bilo, če bi se še bolj razlikovala, da bi recimo GPS lahko uporabljal le eden od njiju in da bi bilo pri rabi krepel med njima več samosvojosti. In naposled se zgodba izkaže za zehalno in rutinsko kot v akcijskem filmu C-kakovosti, eničin humor pa izpuhti neznanokam. Dvojka ima zato dosti manj osebnosti in gre raje čepet med generične buddy-buddy akcijade.

Vsekakor je v co-opu na razdeljenem zaslonu ali po internetu The 40th Day boljši kot v solo, ker spremljevalčeva pamet dela manj težav. To zlasti drži, če imaš zanesljivca, s katerim igro naštudiraš, čeprav bi rekel, da Resident Evil 5, Gears of War 2 in Left 4 Dead 2 s sodelovalnega vidika prednjačijo. Situacije, kjer je prej konzola srala klamfe, nenadoma postanejo simpatične in vse skupaj se odvija lepše. Zato laže opaziš odlike, ki so bile prej skrite pod frustracijo. Zanimivi so na primer domišljijski manevri, kot sta navidezna predaja, po kateri potegneš kolt in v matrixovski upočasnjenosti naluknjaš bližajoče se capine, in skrivanje za kolegovim hrbtom, medtem ko ta drži riot shield ... tu so trenutki nebrzdanega klavskega spektakla, ko se s hrbtom nasloniš na spremljevalca, nakar se obračata v krogu in streljata vsak v svojo smer (škoda, da je to le ponovljeno iz enice in mestoma zaradi lažjih pogojev poneumljeno) ... krogle prebijajo materiale, kar je kul pri rabi težkih orožij ... in sovražnike je moč raniti, ne samo ubiti. Nekaj razgibanosti dodajo določeni nasprotniki, ki imajo zdaj višje čine, zaradi česar so bolj zdržljivi in zna njihov zajem ostale prisiliti k predaji, ter skrinje z bogastvom, ki se zaklenejo, če z njihovimi zaščitniki ne opraviš dovolj hitro. Vzdušje je v redu, saj avtorji ne štedijo z naokoli letečimi kroglami, kričanjem, radijskim sporazumevanjem in orjaškim raztreščem, od rušečih se stavb prek padajočih letal do grgrajočih sovragov, ki okrvavljeni umirajo. Rating 18+, Nemce kap. In udejstvuješ se v solidnem tekmovalnem multiplayerju. Ta zajema deathmatch, nadzor kontrolnih točk ter modus warzone, kjer se cilji spreminjajo, vse s poudarkom na moštvenem sodelovanju proti drugim skupinam ali ekipam. Tu je še način extraction, kjer se v družbi še treh človečkov braniš vse večjih in bolj zoprnih valov sovražnikov, čeprav se ta za tiste, ki igre niso prednaročili, odklene šele trideset dni po izidu. Večigralska plat ni ne izvirna, ne tako dodelana in obljudena kot v vrhunskih predstavnicah žanra (Halo 3, Modern Warfare 2, L4D2), in je samo internetna. Ne morem pa ji očitati večjih napak.

Vse to je res in po nepotrebnem zloben bi bil, če bi The 40th Day označil za slabega. A ključnega napredka glede na enico ni dosti in neumnosti, ki sem jih bil naštel – zlasti umetna pamet, nadaljevalne točke, framerate ter izklapljanje GPSa –, ti ga znajo priskutiti, če igraš v solo. V tem primeru je kar verjetno, da se boš moral siliti h končanju nekam kratke, okvirno sedemurne kampanje. O nabavi torej razmišljaj predvsem, če imaš koga, s katerim ga boš nažigal. Zdaj je to lahko nekdo, ki mu homoerotični humor ne naredi plapolajočih hemeroidov.

71	***Sneti** zopet stopi na moški vlak, kjer izbira med lokomotivo in vagončkom.*
	PS3 / xbox 360 **EA Montreal / EA**



Ostrostrelka z dvema nivojema povečave je kajpak del obvezne opreme, tako kot v enici. Ni pa po novem furanja vozil, čeprav se falotje pripeljejo v njih.



Včasih je nerodno, da je več ključnih dejanj pripisanih enemu gumbu, od teka do skakanja čez prepreke. Napačen vnos te zna stati življenja.

Just Dance

Just Dance je odštekana preproščina, ki vedri telo in duha. Cilj ima le en: da te spravi na noge in v smeh, ne nujno v tem vrstnem redu.

Tvoja naloga je, da slediš gibom posnetega plesalca in ob tem v roki stiskaš daljinca. To je vse. Nič pritiskanja gumbov, nobenega nunčaka, še manj kakih plesnih tepihov. Naenkrat lahko densajo štirje, je pa za tako orgijo potrebna prostorna dnevna soba, po možnosti brez visečih lestencev in steklovine. Pleše se na trideset komadov, ki so jih nabrali iz najbolj norih in prikupnih momentov preteklih desetletij. Girls Just Wanna Have Fun. A Little Less Conversation. Cotton Eye Joe. U Can't Touch This. I Like To Move It. Pump Up the Jam. Boys and Girls. Eye of the Tiger. Who Let The Dogs Out. Coverja sta le Womanizer ter Fame, vse ostalo so originali. Sami znani, privlačni ritmi, za katere so sestavili neznansko zabavne koreografije. Ob migotanju psihedeličnih barv jih odplešejo gibčni profesionalci, odeti v maškarado nagajivih kostumov. Pri tem ne varčujejo s kultnimi disko zviranji in ko si greš z razprtimi prsti čez oči ali si zamašiš nos ter se zvijajoč potopiš pod gladino, je duša prodana. Da ne omagaš prehitro, se velja ozreti na oznake, kako kompleksno je muvanje in koliko te bo telesno utrudilo. Napovedi kar držijo, saj zna biti miganje presenetljivo naporno, a to med transom komaj opaziš.

Saj je res, da zaznavanje ni najbolj natančno, da gibanje nog ni upoštevano in da izdelek tehnično ni najbolj napreden. Vendar to njegovo privlačnost komaj oplazi. Osrednja lepota je v takojšnji dostopnosti in hipni akciji, ki se ji je skoraj nemogoče upreti. Vanjo docela padejo tako profesionalni plesalci kot družinski starešine, ki prvič držijo kontroler. Česa takega wii še ni doživel, pa ima ničkoliko žurerskih naslovov. Izčiščena predstavitev in super slog sta zgolj bonbončka v nepotvorjeni zabavnosti. Dolgoročna privlačnost je sicer pod vprašajem, saj ni odklenljivega prav nič. A za polovično ceno ne gre dlakocepiti, saj špil z odliko dostavi natanko to, kar pravi naslov: samo pleši!





● **Plešočemu voditelju vsi sledijo kot sliki v ogledalu. Dober ritem nagradijo rodovitne kombinacije. Poleg standardnih plesov se lahko greste tudi na izpadanje ali na ukaz obmirujete v hecni pozi.**



● **Mimo se lahko rola besedilo, da ples dopolniš s petjem. Mikrofon žal ni podprt, zato brenčiš le za dušo. Opcijski dodatek so še piktogrami prihajajočih gibov. V plesni vročici so velika pomoč.**

81 | *Prej vesoljka, zdaj lolita, Navi pleše kot navita.* | wii | **Ubisoft**

Mushihimesama Futari *Ver 1.5*

Japonski založnik Cave je najbolj znan kot ustvarjalec staromodnih arkadnih streljank, kjer iz ptičje perspektive v dveh dimenzijah nažigaš in vodiš svojo ladjico skozi nevarnosti. Natančneje rečeno, skozi nevihte slednjih, saj imajo Cave najraje podzvrst shoot'em-upov, imenovano 'bullet hell', kjer te zasipavajo peklenske količine nevarnih koscev. Če torej še niste užili slasti plesa s točo izstrelkov, kot jo zna pričarati jamniška gospoda, le berite dalje. Bržkone tudi vas zasrbijo dlani, da bi si v kaki spletni trgovini, kot sta *Play-asia.com* in *Ncsxshop.com*, naročili sveži šutemap Mushihimesama Futari Ver 1.5. Ki brez težav deluje v evropskih xboxih 360, saj ni regijsko zaklenjen.

Špil je pot po igralnicah Dežele vzhajajočega sonca začel pred tremi leti in je zgodbovno ter tematsko nadaljevanje izvirnika iz leta 2004. Ker hecna rižojeda beseda pomeni 'žuželčjo princeso', ne poletimo v vesolje, marveč skočimo v šolne gospodične Reke ali pobiča Palma. Vsak od njiju jezdi svojo beštijo: Reko sedi na rogatem hrošču, Palm na zmajastem kuščarju. Temu ustrezno ne pokamo marsovcev, temveč zemeljsko floro in favno, predrugačeno v glavah norih Japancev: želve, meduze, dinozavre, vseh sort insekte, rake, leteče otoke ...

A kot je to čudno slišati in kakor je zgodba telenovelasto nična, se hitro omehčamo, ko začnemo dejansko igrati. Že prvi otip da vedeti, da imamo opravka s tipičnim Cavovim bullet-hell izdelkom, saj nas sovražniki tako obsipajo z izstrelki, da je zaslon neredko skoraj popolnoma zapolnjen s kroglami kričečih barv. Toda v kaosu se skrivata premišljen red in velika globina. Krogle nikdar ne zakrijejo pomembnih elementov, dočim je hitbox (območje, kjer nas sovražni izstrelek zadene) naše ladjice majhen, kar omogoča natančno šviganje skozi smrtonosni dež. Če gumb za strel pritiskamo, uporabljamo primarni način šmajsanja in se premikamo hitreje, če ga držimo, pa osredotočenega, kjer se gibljemo počasneje ter natančneje. Reko in Palm, med katerima v običajnem modusu izberemo na začetku, nista kopiji drug drugega, saj kmalu opazimo razliko v hitrosti premikanja in razponu streljanja. S pobiranjem priboljškov, ki ostanejo za določenimi sovragi, nadalje nadgrajujemo moč svoje beštije ... uporabljamo bombe, ki dobro užgejo nasprotnike in izničijo izstrelke ... sredi vsake stopnje od petih pa nas obišče podšef ter na koncu šefetina. In ko se količina krogel, eksplozij, neprijateljev ter vsesplošnega divjanja na zaslonu približa bolezenski, začne prihajati do upočasnitev. Pri tem ne gre za slabo programiranje, temveč za sestavni del izvirnega igralnega sistema. Ki so ga morali vdelati, sicer bi Tokijci, vajeni verzije z avtomata, začeli nemudoma brusiti katane.

Vendar inačica iz igralnic ni edina na ploščku, saj poleg praktično perfektne konverzije zadnje revizije avtomatnega Mušija s številko 1.54 dobimo ločeno izvedenko Arrange. Ta je lastna xboxu, udejstvovanje nam olajša s samodejnim proženjem bomb, ko smo v težavah, in jo tvorita dva dela. 'Novice' je namenjen zelencem, saj sovražniki ne nudijo toliko odpora in so vdelane pogoste upočasnitve, dočim 'Arrange' stavi na gladko dogajanje brez slowdownov, še povečano število krogel (klicaj, klicaj, klicaj) in spremenjeno igralno zasnovo. Še vedno uničujemo vse, kar se prikaže, in zraven pobiramo kristale.



Šefi imajo pripravljene posebej zafrknjene valove kugel. No, tale dino na desni je prvi in temu primerno netežek. Ostali niso tako pohlevni.

Vendar zdaj menjujemo med junakoma, pri čemer za nami capljajoč soborec molče rabi kot ščit, s katerim pogubne krogle upočasnjujemo in jih po potrebi odbijamo. Ker imata Reko in Palm vsak svoj števec kristalov, ki se pri takem početju prazni, je treba med njima premišljeno preklapljati.

Katerokoli verzijo zaženemo, so zmeraj na voljo trije modusi: original, maniac in ultra. Razlika med njimi ni le v težavnosti, marveč tudi v pristopu. 'Original' ima manj izstrelkov, a so hitrejši, 'maniac' jih servira več, a so počasnejši, 'ultra' pa je zloben gemišt obeh. Kar pomeni ZELO veliko ZELO hitrih izstrelkov. Ni naključje, da te v tem primeru špil pobara: "Fante, si prepričan, da si želiš igrati ta masaker?" Ja, igro je treba naročiti iz tujine in zanjo plačati polno ceno ter uvozne stroške. Ja, sama po sebi ni dolga, saj do konca načeloma prideš v pol urice, čeprav je finta seveda v novih skozihodih, kot je za zvrst značilno. Ja, dolpotegljivi dodatek Black Label, ki dodobra spremeni moči glavnih junakov, barvno paleto ter uletavanje sovragov in kugel, nas pri nakupu olajša za pekočih 1200 MSjevih pik oziroma 15 evrov. Na srečo za nabavko ne potrebujemo japonskega računa. Ja, grafika je malo hecna, saj so vse verzije deležne HD-podobe, ki zajema nas, nasprotnike, izstrelke in ročno narisane slike, pokrajina pa ostaja v nizko nizki ločljivosti. Ja, manjka online sodelovalno igranje. In ja, vse to smo 'nekje že videli', saj je Muši zelo klasičen top-down bullet hell shoot'em-up, če vas obstrelim s tujkami.

A po drugi strani je rešetaška izkušnja odlična in dovolj samosvoja. Akcija je čisto nora. Razfuk veličasten. Vzorci krogel so do potankosti skoreografirani v hipnotične valove, med katerimi se skušamo elegantno smukati. Kmalu ugotovimo, da z mirnimi živci in natančno roko vsako partijo malce napredujemo. Da vse te krogle le niso tako gosto posejane, kot smo sprva mislili, in šefi ne tako nepremagljivi. Da so med točkovalnimi sistemi (našteti modusi imajo vsak svojega) in posameznimi opcijami take razlike, da ne vemo, kje bi se bilo najbolje začeti resno udejstvovati. In da je enostavnost varljiva, saj se špil mirne duše postavi ob bok težkokategornikom, kot sta Ikaruga ter DoDonPachi, saj nudi globino in privlačnost kot poroštvi za dolgotrajno igranje. Na rovaš tega iz roke leti na stotine virtualnih žetonov.

85 ***Misfit*** **arkadnemu streljaču vzneseno pravi: »Nabavi Futari, stari!«**

xbox 360 **Cave**



Reko in Palm sta na voljo v normalnem in abormalnem okusu z nekaj razlikami, špil pa poleg treninga, spletnih lestvic in dolpotegov posnetkov mojstrov nudi jerbas grafičnih filtrov ter ducat ozadij.



Dante Alighieri, italijanski pesnik iz 14. stoletja, se obrača v grobu, da stare kosti z ostrimi hrski razpadajo v prah in sestradani črvi bežijo na boljše livade. Skupina Visceral Games (Dead Space) je namreč njegov versko-alegorični ep Božanska komedija, ki velja za biser makaronarske in svetovne literature, prostodušno uporabila za temelj tretjeosebne sekljačine. A ne le to: niti igralnega recepta si niso izmislili sami, temveč so ga ukradli iz God of War. Prerisali. Skopirali. Ej, GoW so jebeno *klonirali*, element za elementom. Ne rečem, nastala župa je predstavitveno spektakularna in igralno užitna. Posebej za tistega, ki v zvrsti nima veliko izkušenj, ne zahteva posebne tepežkarske globine in ni igral Boga vojne. Ali ga ne bo, ker ima le xbox. Toda zavdajo ji prežvečenost, dokajšnja preprostost akcije, ki odraža neizkušenost avtorjev na tem področju, in mesarjenje bukve La divina commedia.

Igre so seveda drugačen medij od knjige in utopično bi bilo pričakovati enake sorte izkušnjo kot ob branju globoko metaforične Alighierijeve pesnitve. Ta orisuje, kako se grešni pesnik v spremstvu rimskega poeta Vergila spusti skozi devet krogov krščanskega pekla, kjer prisostvuje najrazličnejšim oblikam trpljenja, nakar skozi vice preide v Raj. Visceral Games so vzeli le prvi del, Inferno, ki je zaradi slavnega citata 'Kdor vstopiš, pusti zunaj upe vsake' najbolj usidran v zavest povprečnega človeka. In treba je reči, da namesto besed dobro spregovori slika. Vizija pekla je klasično cerkvena, z rekami krvi in heretiki, ki se cvrejo v plamenih ter potrzavajo na kolih. Manjkajo le peklenščki, ki bi med plesom kuhali duše v starih kotlih iz JNA.

Toda nekaj sprevrženo motečega je na podzemlju, v katerem plezaš po rešetkah, medtem ko izza njih krče vijejo roke preminuli, kjer te z menstrualno krvjo napadajo hotnice, ki iz pizd privlečejo nekromorfne lovke, in kjer moraš pobijati nekrščene dojenčke z rezili namesto rok. Fino je, da okolica postaja grozeče tišja, klavstrofobična in hladna, bolj kot se bližaš koncu, in da je manj direktno grozljiva kot psihološko srhljiva. Vmes ti Vergil citira Danteja v angleščini, srečaš osebe iz pesnitve in izveš, kdo biva v katerem krogu – prešuštniki, požeruhi, samomorilci. Primisli dozo orjaških stavb in kipov, gromozanskih mašin, titanskih ognjenih demonov, kiklopskih zidov ter dobre zborovske glasbe, pa imaš pekel, kot se spodobi. V spovednici boš zdaj priznal vse!

Težava je, da Dante's Inferno poganja tako osupljivo





God of Inferno, ee, Dante's War prinaša klasični recept bojevanja ter demoliranja šefov z normalnim sekanjem in QTEji. Manjše sitnobe je moč grabiti in ubiti s knofodrkom, kar se izkaže za učinkovito, a hkrati repetitivno. Zanimiva je možnost kaznovanja ali odreševanja duš, kar odklepa nove moči v dveh drevesih. Nadzorne točke so postavljene v redu, ima pa špil sistem, da ti po smrti ne vrne vse energije. Toda če nato serijsko crkavaš, ti vbrizgne dodatno.





Dante's Inferno



enostavna zgodbica. Junak je v tej priredbi bivši križarski vitez, ki je v vojni v Sveti deželi grešil, kot bi bil mornar v kurbenhausu. Zato si Lucifer prilasti njegovo ženo Beatrice, s katero sta stavila, da bo njen mož ostal čist. Ko se Dante v sekvenci, presajeni direktno iz filma Gladiator, vrne domov in najde vse mrtvo, popeni in se oborožen s koso, ki jo je prej vzel Smrti (?!), odpravi na križev pot do Luciferja. Na poti večinoma rjove od jeze, kar pa ga še zdaleč ne naredi tako karizmatičnega kot Kratosa. Dante bi pač samo fukal, Kratos pa RAZfukal. Največja zguba je sam Zlodej, ki bi rad zavladal nebesom in za večno iztrebil dobro. Ma nemoj. Okej, animacije, ki potiskajo naprej zgodbo in dogajanje, so lepe, nekatere stripovsko risankaste, druge narejene s srčkom in tretje zrenderirane. In mestoma stvari postanejo zanimive, denimo ko se zaveš, ... skače po ploščadih, grabi po zidovih, visi na vrveh, se spušča po njih ter se haklja za svetleče točke, s katerih niha ... ima identičen dvojni skok v luftu ... rešuje kratke uganke s pehanjem blokov in obračanjem ročic, ki premikajo dele ogromnih naprav ... in najde življenjsko ter magično energijo v obarvanih vodnjačkih. Če so bili Darksiders (J198, 87) poklon svojim virom, ki so jih permutirali v nekaj svežega, se Dante's Inferno dolgo čuti kot kopija izvirnika, prestreljena z vplivi iz filmov, kot je Gospodar Prstanov.

No, je pa res, da je v tem žanru težko biti izviren in da so vseeno poskrbeli za nekaj samosvojosti. Ključna je možnost, da praktično kateregakoli sovražnika in nekatere posebne trpeče duše, na katere naletiš, kaznuješ (punish) ali odrešiš (absolve). Za prvo dobiš nesvete točke in za drugo svete, s čimer odklepaš vse ljivi borilni analfabeti, dočim na višjih zahtevnejšim ponudi še kar obložen sendvič. Sploh ko igro končaš in s tem odkleneš odkleneš areno z vedno težjimi valovi capinov, od začetka pa lahko greš znova z vsemi nabranostmi. A globine kake Bayonette tu ne gre iskati in prostodušnost je večja od Boga vojne, saj uspeh zagotavlja taktično dokaj nezahtevno ponavljanje nekaterih nadmočnih kombinacij, medtem ko je reakcijski čas za bloke, odboje ter izogibe z desno gobico zelo udoben celo na najvišji zahtevnosti. Prav tako manjka raznolikejših sovražnikov, saj je nabor ozek, ponavljajoč se in godofwarast, medtem ko so literarno navdihnjeni šefovski boji precej zeh in veliko manj epski kot v grški avanturi, čeprav jo oponašajo. Nivoji so bolj linearni kot v GoW, praktično brez vračanja in ne vključijo letenja in plavanja. Tajn ni kaj



● **Spodaj desno je najbolj zamotana uganka v špilu, ki se bavi z menjavanjem dimenzij. Ostale so precej bolj splošne. Novih puzel v plačljivi dolpotegljivi vsebini Trials of St. Lucia, ki pride 29. aprila, ne bomo deležni, bo pa dodala sodelovanje klanje v ločenih arenah za dva in urejevalnik spopadov. Ob igri so ločeno izdali še uro in pol dolgo risanko Dante's Inferno: An Animated Epic, katere opis najdeš v Slikosuku. Verziji za X360 in PS3 pa sta izvedbeno in vsebinsko identični.**



da si v Dantejevem osebnem peklu, kar zna dati goriva teozofskim razmišljanjem. A vobče je to skrajšana priredba dela Božanske komedije za tretji razred, z razgaljenimi joški na Beatrici in sedemmetrski lajdri, ki iz bradavičk bljuva krvoločne podložnike, ter s hollywoodskim zaključkom, pisanim na kožo odvisnikom od Michaela Baya. Ne trdim, da je drugod huronsko bolje, a Visceral so tole izcimili iz enega ključnih del svetovne literature. Zdaj pravijo, da bi radi obdelali Macbetha. Prosim, ne.

Bolj sposobni so bili ustvarjalci pri kopiranju drugega temeljnega navdiha. God of War ne prispeva le skeleta, marveč tudi mišice in nekaj kože. Ihtavi Dante teče po linearni poti z nekaj skrivnimi območji ... tepe pošastke, ki se pojavijo v arenicah ... njih in šefe pokonča v QTE-sekvencah ... šofira minotavrske beštije višje nivoje na dveh razvojnih drevesih. Z vlaganjem nabranih duš v eno, drugo ali mešano si omisliš nove poteze in se krepiš, kar prispeva nekaj lahkotno frpjskega napredka. Prav tako si lahko oprtaš najdene relikvije, ki ti pomagajo pri tepežkanju.

Tudi borilni sistem, ki teče s 60 sličicami na sekundo, je spodoben in ga niso čisto sceloma dvignili iz GoW, dasi so podobnosti očitne. Temeljno krepelce, kosa, skrbi za odstranitev relativno bližnjih sovragov (relativno zato, ker ima v slogu Ateninih rezil zaradi raztegljivosti kar konkreten doseg), medtem ko sveti križ tala čarobne izstrelke. Oboje povezuješ v zmerom daljše in silovitejše kombinacije, med katerimi je Dante sicer bolj neroden kot Kratos, vendar te nepremišljen knofodrk obdrži pri življenju le na najnižji težavnosti. Tam lahko igro končajo malo bolj potrpež- dosti, uganke so z izjemo portalovske sobe še preprostejše in sredina približno osemurne odprave je nekam enolična ter ponavljajoča se.

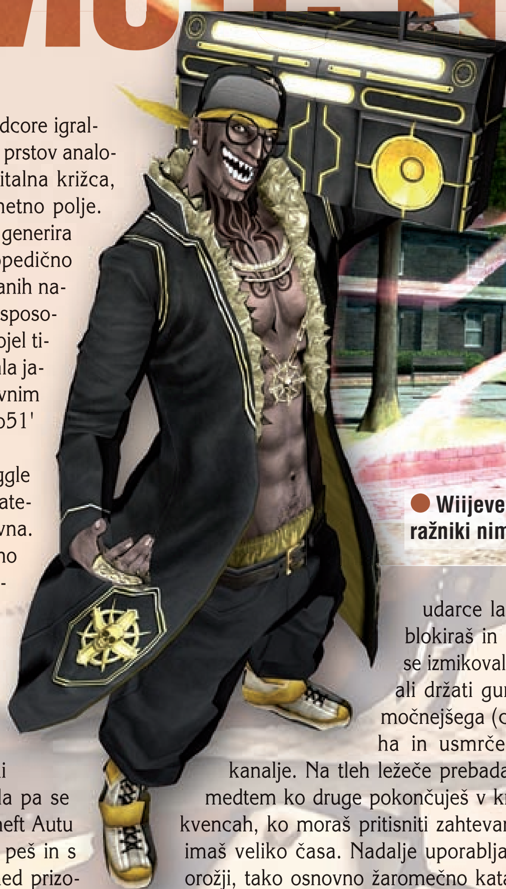
Dante's Inferno ni slab. Igra se solidno, zlasti za tiste, ki niso vešči zvrsti, in v tako dobro zamišljen pekel z nekaj prav maderfakerskimi prizori se ne spustimo vsak dan. Je v redu izkušnja, predvsem za tiste, ki jih ne zanimajo globinske sekljaške ekstravagance, zvečinoma obarvane japansko. Kakega posebnega odmeva pa špil ne zapusti, medtem ko se je Alighieri zaradi njega že spremenil v sprhnelo vrtavko.

70

»Papè Sneti, papè Sneti aleppe!«, se je zadrl Zlod'jev glas hripavi.

xbox 360 / PS3 Visceral Games / EA

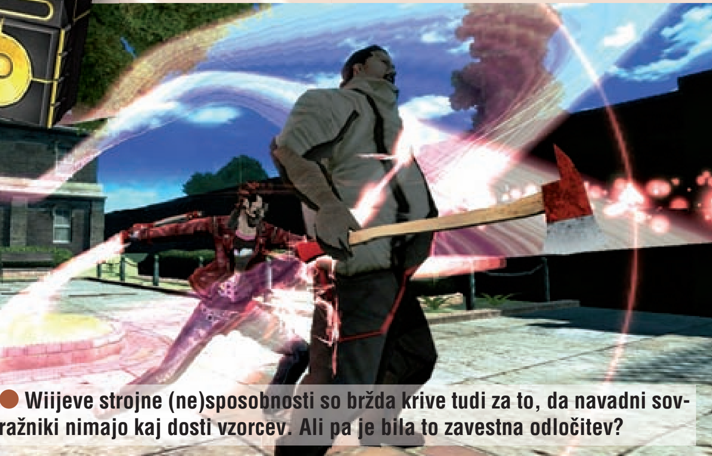
No More Heroes 2:



No More Heroes 2 je špil za hardcore igralca. Za takega, ki ima namesto prstov analogne gobice, namesto oči digitalna križca, namesto možganov pa magnetno polje. Polje, ki omogoča instantne reflekse, generira obilo potrpežljivosti in hrani enciklopedično zbirko podatkov iz mnogoterih preigranih naslovov. Bzzztk! Le tak gikar bo NMH2 sposoben preigrati – in le tak bo morebiti dojel tisočero referenc, s katerimi ga je nafilala japonska skupina Grasshopper s taglavnim metkom zadetkom, Goičijem 'Sudo51' Sudo, na čelu.

Prvi vtis je varljiv, saj Desperate Struggle spočetka ponudi dve težavnosti, od katerih prva načeloma ni garaško zahtevna. Tako lahko vsakdo obleče leder jakno in ponošene kavbojke Travisa Touchdowna, ki si v mestu Santa Destroy znova, tako kot v enki, prizadeva priti na vrh lestvice morilcev. To bo storil tako, da bo premagal vse ašašine, ki so rangirani pred njim, kar pomeni dober ducat šefovskih nasprotnikov v spregi s par sto njihovimi običajnimi podrepniki. Za razliko od prvega dela pa se med spopadi ne seliš več z Grand Theft Autu podobnim vandranjem po metropoli peš in s futurističnim motociklom, temveč med prizorišči izbiraš v krovnem meniju v ptičjem pogledu na mesto. To je sicer manj napredno, a je odločitev pravilna, saj je bil Santa Destroy zaradi wiijevih nezavidljivih strojnih sposobnosti pust, enoličen kraj. Zdaj je krovna struktura zaprta in klasična, zaradi česar je lahko šel trud ustvarjalcev drugam.

Najbolj v nadgrajeno sekljanje. Prvi No More Heroes (Joker 177, 71) je bil istotako tretjeosebna kebabdžinica, a je vidno zaostajal za boljšimi predstavnicami žanra. Ne rečem, izvajanje kratkih, silovitih kombinacij je bilo nekaj časa zabavno. A sistem se je kmalu izkazal za nekam ozkega, mlatenje po vedno enakih polsposobnih nasprotnikih se je upehalo, šefi so bili narejeni po istem kopitu in kamera je raje kazala tvoje gonade ali vezalke na supergah, kot da bi nudila prijeten razgled na akcijo. Sedaj, v dvojki, delanje narezkov sicer še vedno ni na nivoju odličnic, kot je Bayonetta, je pa fino razširjeno in neplitko, če igraš na spodobni težavnosti. Dva gumba sestavljata bliskovite kombote, kar dopolnjujeta pest in brca. Sovražne udarce lahko prestrezaš blokiraš in odbijaš, moreš se izmikovalno kotaliti okoli ali držati gumb za izvedbo močnejšega (charged) zamaha in usmrčevati izmučene kanalje. Na tleh ležeče prebadaš kot ražnjiče, medtem ko druge pokončuješ v kratkih QTE-sekvencah, ko moraš pritisniti zahtevano smer. Za to imaš veliko časa. Nadalje uporabljaš najmanj dve orožji, tako osnovno žaromečno katano kot hitrejši par rdečih sabelj. Z obojim sproti kopičiš energijo za vulkansko sprostitev, ki ima za posledico kolibrijsko hitro sekanje po barabah v matrixovski upočasnjenosti. In naposled se lahko, če je sreča mila, spremeniš v tigra, ki teka okoli in prestrašene capine serijsko trga na kose.

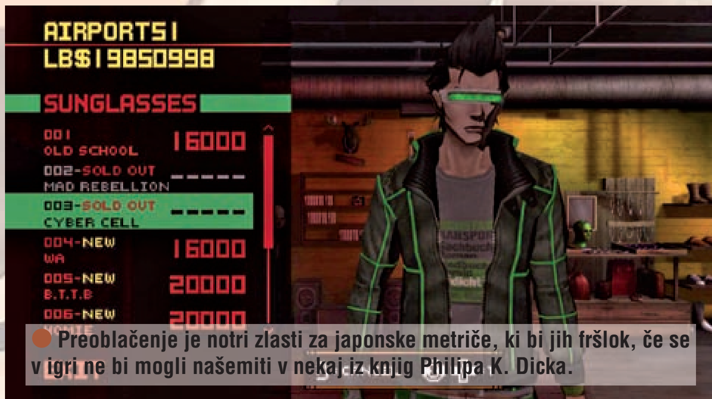


Wiijeve strojne (ne)sposobnosti so bržda krive tudi za to, da navadni sovražniki nimajo kaj dosti vzorcev. Ali pa je bila to zavestna odločitev?

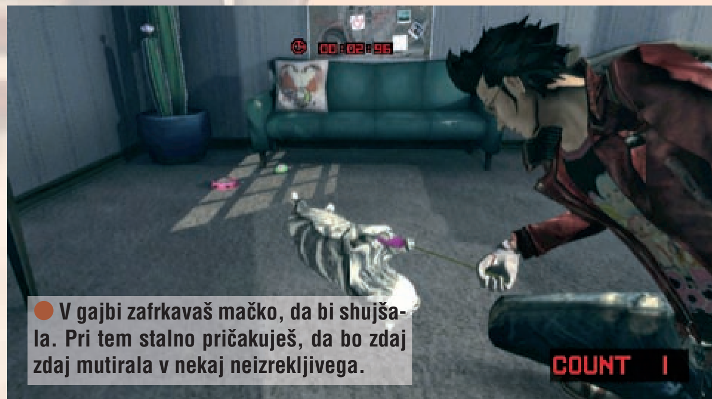
Tudi sovražniki so raznolikejši kot prej, saj srečaš sabljače z navadnimi in svetlobnimi rezili, debeluhe z motornimi žagami, zahrbtneže z noži ter palicami, izvedence v rokoborbi, pankse s ketnami, pistolerose, brzostrelkaše in še koga. Na vedno premočrtni in običajno ne pretirano dolgi poti do šefa jih resda odstranjuješ na relativno enostaven način, sploh ko se naučiš izmikanja in protiudarjanja ter ugotoviš njihove vzorce, ki niso zapleteni. A če postaneš pretirano samozavesten in pretiravaš z naključnim besnim knofodrkom, ti dajo urno tinte piti. Posebej strelci, ki jih je dobro odstraniti prve, sicer te medtem, ko se s prestopniki ukvarjaš mano a mano, prerešetajo kot garjevega psa. Ergo, taktika. Dodatna skrb je energija v žareči katani, ki malo pojame vsakič, ko uspešno blokiraš projektil ali zamahneš v prazno. Če se orožje izprazni, boš imel velike probleme, zato je modro biti pazljiv, izpranjeno pa nafilati z držanjem gumba ter mahanjem z wiimotom ali drezanjem analogne gobice, če igraš z nunčakom oziroma classic controllerjem. Slednji je najboljša izbira za resno igranje, saj je opletanja z wiimotom preveč.

No, to so tehnikalije, ki ne povzemajo žmohta. Ta pa je daleč najpomembnejši, saj deljenje zaušnic odlikuje lušten in presenetljivo izviren občutek. Deloma zaradi pobalinskega, malodane humorističnega odnosa do pokolov, ki jih špil očitno jemlje jako neresno, kot bi šlo za risankasto matinejo. Deloma pa zaradi izvedbe. Čeprav so teksture v rahlo obrobljenih poligonih po wiijevsko sprane, njihovo grobost nadomešča obilje kulerskih učinkov, najbolj gejzirsko brizganje krvi iz presekanih nepridipravov. Škrlat v luftu se podeseteri, ko sprožiš nabrano energijo, saj tedaj sovražnike prešiješ z belimi trakci ostrih zarezov, po tvojem divjanju pa za njimi ostane le še neonski prah, ki visi v zraku. Kot bi ves nakajen hodil po Tokiu, bemti. Najbolj pa seka tigrov bes v okrilju zrnatega filmskega filtra, ki spomni na Tarantinove izdelke.

No, tako kot v izvirniku so navadni sovražniki bolj kanonfuter, čeprav so te zdaj sposobni potrempljati in delno upravičujejo novo preigranje na eni od odklepabilnih višjih zahtevnosti. Tisto pravo so šefi, saj je NMH2 v bistvu razširjen boss attack. Srečaš vrsto mečevalcev in mečevalk ... srhljivega faturja v ukleti bajti, ki te napade s plamenobacačem ... robota z odkri-



Preoblačenje je notri zlasti za japonske metriče, ki bi jih fršlok, če se v igri ne bi mogli našemiti v nekaj iz knjig Philipa K. Dicka.



V gajbi zafrkavaš mačko, da bi shujšala. Pri tem stalno pričakuješ, da bo zdaj zdaj mutirala v nekaj neizreklijvega.

Desperate Struggle

timi možgani ... posnemovalca Batmana ... še enega robota, v katerem je več deset navijačic ... astronavta, ki te švasa z žarki iz satelita ... zmikljivega revolveraša, pri katerem je treba uporabiti nekaj ploščadnih spretnosti ... Mimohod temelji na prepoznavanju dokaj preprostih vzorcev, ki niso prav izvirni, dočim so nekateri kasnejši šefi dejansko lažji od predhodnih. Je pa nabor spektakularen, impozanten in igralno razgiban. Z enim od robotov opraviš tako, da še sam splezaš v titanskega gundamovca, nekje drugje voziš motocikel v krožnem ringu visoko nad morjem in se nato v velikem skladišču otepaš smrtnjaških dvojčkov, od katerih te eden tepe in drugi cvre iz daljave.

A kakor je Sudini posadki pri šefih uspel presežek in kakor so nadgradili borilni sistem, vsega niso poštimali. V prvi vrsti je še bolj kot prej tečna kamera, ki je zdaj ne moreš ravnati z digitalnim križcem, saj je ta namenjen menjavi orožij. Tako si na milost in nemilost prepuščen njeni grozljivi samovolji, ki lahko kolerika spravi na rob blaznosti. Pogled namreč Travisa rad kaže v fris ali ti vsaj odreže dobršen del pogleda na akcijo, kar je super za filmskost, za igranje pa ne. Nasprotniki te velikokrat udarijo, ustrelijo ali zakurijo kar od nekod, česar igra prav nič ne omejuje in je po tej plati opazno hujša od Ninja Gaidena. Zlasti zato, ker zna biti nadzor tudi neodziven ter neroden. Sčasoma v sebi najdeš zen, si nehaš gristi členke in se fint s pogledom malo navadiš. Toda ledvico bi dal za normalno upravljanje s pogledom, kar onemogoča wiijev ohrni kontroler. Classic controller ne pomaga, saj je desna gobica namenjena izmikanju. Morda v prihajajočem NMH: Paradise za PS3 in xbox 360?

Drugi temeljni problem je nepoštenost. Saj ne rečem, kake tričetrt igre je spodobne do odlične, saj spodobno do užitkarsko masakriraš, tolčeš šefe (ti te ponavadi sprva demolirajo, a jih hitro nadmudriš) in odpiraš skrinje za dodatno življenjsko moč, baterijo in skrivnosti. Poleg tega skušaš v svojem hotelskem apartmajčku doseči, da bi tvoja mačka shujšala, in se ubadaš še z drugimi stranskimi špilčki. Eden od njih je sploh ne slaba bullet-hell vesoljska streljanka tipa Mushihimesama, tu je nabiranje škorpijonov po puščavi v 3D-grafiki, ostalih šest ali sedem minic pa je osembitniških špilčkov s kockasto grafiko in piskajočim zvokom. Ti so zvečine narejeni na podlagi starodavnih uspešnic in dišijo po genialnosti. V enem skušaš zapolniti ploskev z liki (Tetris), v drugem dirkaš z motociklom kot dostavljalec pice (Pole Position), v tretjem po labirintih vsrkavaš golazen (Ghostbusters / Pssst), četrti ti zapove, da moraš žgati šnicle za zamaščene stranke (Tapper?), v peti sestavljaš cevi za neoviran tok vode (Pipe Mania). Za uspehe v minikah dobiš denar, s katerim si nadgradiš orožja, kupiš obleke in si plačaš lekcije pri pedru v telovadnici, kar ti poveča moč udarcev in zdržljivost. Ne, res, tip je brkat, kosmat toplovodar v roza trikoju.

Vse to je kul. Ni pa kul, da naletiš na kretenske dele, kjer je kamera neukrotljivo blesava, nadzor te pusti na cedilu in sovražnik te petinosemdesetkrat zapored zmlinči, če ne reagiraš v 0,01 sekunde ali prej nisi izpolnil določenih pogojev. Česar ti program seveda ne pove. Zadnjega šefa recimo ne moreš premagati, če se prej nisi nabildal v telovadnici, kar je vse prej kot lahko, saj NESovska igrička, kjer ti peder meče uteži in poljubčke, hitro postane zajebana ne glede na izbrano zahtevnost. In celo če si se okrepil, boš imel hude težave, saj tip po petih minutah rutinskega sekanja dobi vesoljski napad med teleportiranjem, ki te je zmožen ubiti v dveh poskusih in se mu praktično ni moč ogniti. Al pa te instantno vrže skozi enega od velikih oken v sobani, če si se postavil napačno. Če se nisi pravočasno ojačal in si prepisal shranjen položaj, moraš še enkrat od začetka igre, ki traja kakih devet ur. Tudi drugod boš naletel na dele, ki te znervirajo, saj vztrajajo prav na najslabših lastnostih NHM2: moraš skakati po ploščadih, čeprav kamera nagaja, moraš biti natančen, čeprav kamera nagaja, moraš se izmikati, čeprav ... Saj razumeš. Zato pravim, da je to hardcore izdelek. Na najnižji zahtevnosti ga povprečnež sicer lahko igra, še zdaleč pa ni rečeno, da ga bo PREigral, saj na določenih krajih želi instantne reflekse. In veliko stoičnosti, ker so nalaganja pogosta ter dolga, položaja pa ne moreš včitati drugače, kot da wii resetiraš. Desperate Struggle? O, pa še kako.

Je pa ta elitistična omejitev logična, saj bo igra po vsebini in zgodbi stežka sedla nekomu, ki v špilih nima orenk kilometrine. V samosvoji, umetniško odbiti zgodbi meša ašašine, joškate babe, prostorske portale, animeje, odkrito namigovanje na seks, kri, debele mačkone in stotine referenc na igre, filme ter popkulturo na splošno, od Vojne zvezd do Metal Gear Solida. A slog je sladokusen, saj bi lahko to mineštro Andyja Warhola, kvadratastih spritov in Sude 51 razstavljali po galerijah. In v kakofoniji, hrupu in navidezni zmedi se skriva globok smisel. NMH2 je namreč zanimiva dekonstrukcija igralstva, analiza geekovstva in komentar tega, zakaj igramo. Ne boji se odbiti otročadi in tistih, ki v igrah iščejo plehko sprostitev. Ni je strah





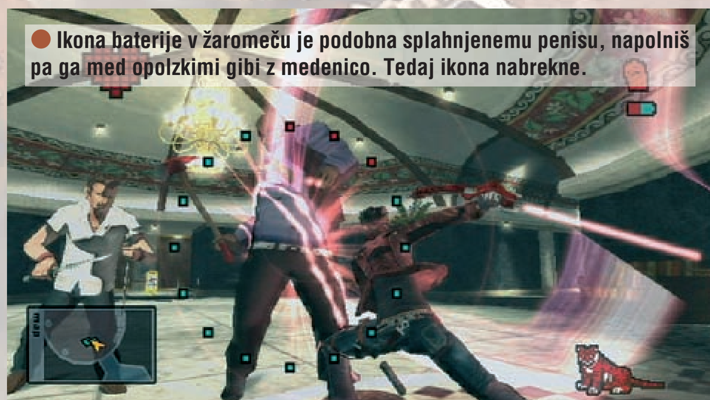
NESovske estetike ne vidiš le v miničkah, kot sta pečenje šniclov in odbijanje uteži, marveč so piksli in piskanje povsod. Takisto osembitniško je kruto kaznovanje napak.

biti težka, mestoma komajda razumljiva, saj jo je moč dojeti, če na tem delaš in imaš dovolj izkušenj ter potrpljenja. Ni prijetno, a hardcorovcu gre. In ni je sram, da je igra – nasprotno, v tem uživa ter sama sebe raziskuje. Njen Travis Touchdown je tipski špilavec, ki hoče biti najboljši, ker bo potem dobil fukat pri svoji vroči francoski agentki, pa še maščeval se bo glavnemu kapitalističnemu mafijcu. Nasprotniki so pak ovire, s katerih premagovanjem se razsvetljuje. Če je tvoj junak spočetka usran, butast niče z možgani na tračnicah, ki vodijo med postajališči Porivalnice, Televizorsko in Hmeljevo, kmalu začne razglabljati o smislu svojega početja, dokler ne razgali nesmiselnosti pretiranega bivanja v špilih. Težava je edino, da je to nekam čudno za igro, ki od tebe hoče ravno to, da se ji povsem predaš, saj drugače ne moreš premagati njenih neumnosti.

78 *Sneti gre na umetniško razstavo. Tam razseka varnostnike in kustosinjo.*
wii — Grasshopper / Rising Star



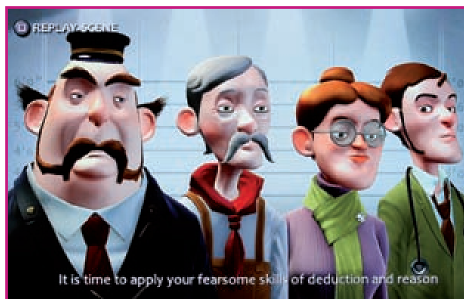
Robot ne vrešči, kako jih boš fasal, kar pri običajnih kanaljah pripomore k vzdušju. Ne. Robot samo tepe. Močno tepe.



Ikona baterije v žaromeču je podobna splahnjenemu penisu, napolniš pa ga med opolzkimi gibi z medenico. Tedaj ikona nabrekne.

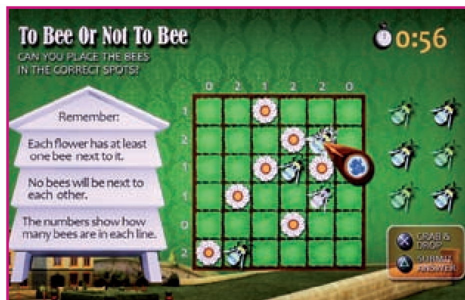
BLUE TOAD MURDER FILES

Epizodne avanture že nekaj časa niso le domena računal, niti fizičnih ploščkov. Telltale je na WiiWare in Xbox Live Arcade poslal večino svojih serij, vključno s Tales of Monkey Island ter Samom in Maxom. V detektivske vode je zaplula tudi novinka Blue Toad Murder Files za PS3, ki jo prodajajo v Playstation Storu, a ima drugačno namembnost in poreklo. Ustvarili so jo pri Relentless Software, ki jih poznamo po kvizih Buzz. Buzzovski pridih se je dotaknil tudi tega izdelka, saj so ustvarjalci ciljali na skupinsko igranje. Zamislili so si ga kot sodelovanje v komični nadaljevanki po sistemu whodunit, torej z iskanjem krivca na način Agathe Christie. Trenutno sta zunaj prvi dve epizodi od načrtovanih šestih, tretja pride 25. februarja in bo do 25. marca čisto zastonj.

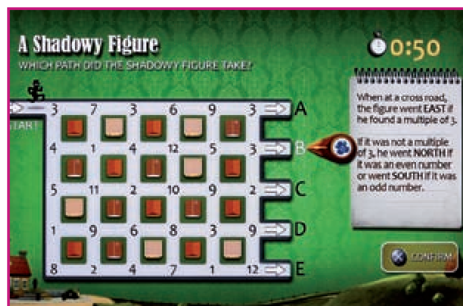


● **Čeprav je vse like ozvočil en sam čvekator, je delo opravil odlično. Za vsakogar je našel samosvojo začimbo. Ženske so še posebej dobre.**

Druščina do štirih špilavcev na enem kavču (internetnega povezovanja ni) se v vlogi družinske detektivske agencije znajde v mestecu Little Riddle. Ker pride do umora župana, se grupica loti preiskave. Prvi del niza je namenjen privijanju četverice osumljencev: postajenačelnika, mlinarja, draguljarke in vaškega zdravnika. V drugem delu se reči zapletejo z dodatnim umorom in tatvino. Lumparije prežema pikra hudomušnost, vse skupaj pa povezuje hrumenje vsevednega pripovedovalca.
V srži gre za interaktivno zgodbo, zato je igranja in svobode malo. Ker je zaselek tako slikovit, te srbijo podplati, a se po njem ne moreš prosto sprehajati. Lokacije izbiraš s preprostim klikom na imena, z vajeti si spuščen edino pri ugankah. Igralska družba skladno s štorijo dobiva kratke miselne naloge. Te se navezujejo na zgodbo in vključujejo mestne prebivalce, ki so vsi po vrsti malce trčeni. Glede na opis iščeš založeni kovček, z vrtenjem cevi popravljaš zamašen pivomat, razvozlavaš kode, premetavaš različno velike kose mesa, napenjaš oči pri iskanju razlik in pošiljaš čebele na pašo. Pri tem je motoviljenje z

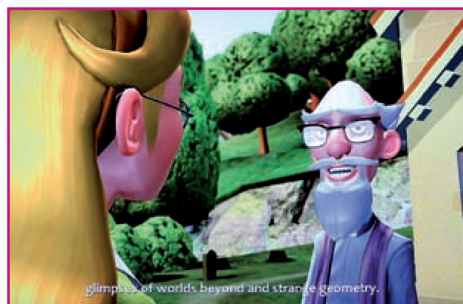


● **Pogrešala sem namige in izbiro težavnosti. Med odgovarjanjem se ni dobro zaleteti, saj napake plačaš z manj žlahtnim odličjem.**



● **Tu skušaš glede na navodila izslediti, po kateri poti je stekel sumljivež. Zapletenost ni pretirana, a jo stisne odštevanje časa.**

dualshockovima gobanoma dokaj nerodno, sploh če si vajen udobnega kazanja z miško ali wiimotom. Poleg jedrnih zank včasih presenetijo spominske kontrolke, ki preverjajo pozornost publike. Orehi uletavajo zaporedoma in naenkrat odgovarja eden, tako da igralni plošček roma iz roke v roko. Puščavnik bo vse izzive rešil sam, v druščini pa bodo pravično razdeljeni med sodelujoče. Uspeh in hitrost merijo kolajne, tako da špilavci med seboj tekmujejo. A gotovo si ne bodo mogli kaj, da si ne bi ob zatikih pomagali, posebej v drugi, težji epizodi.



● **Vikar bobni z mašnim glasom in je krasno karikiran. Vaščani so slikoviti, zato je čudno, da naši detektivi ostajajo tako prazni in neosebni.**

Tip miselnic spominja na zanke profesorja Laytona, čeprav jih je mnogo manj. Vsaka epizoda jih skriva le dvanajst, snovi pa je dovolj za kako uro. Ko štorijo preglodaš, je zabave konec, saj vnovično preigranje nima posebnega smisla. Večsmerja ali dodatne vsebine ni, niti filmčkov ni mogoče pospešiti ali preskakovati. Glede na to, da posamezna epizoda stane dobrih 7, komplet dveh pa okrog 12 evrov, špas ni poceni, sploh ker diskontni nakup vse sezone še ni mogoč. Na ceno sicer gledaš drugače, če Modro kroto vzameš kot odmerek veziva za kavčno za druženje z bližnjimi. Skupni večer ob odmerku klasične detektivke ima svoj čar, ki presega časovne okvire, in tudi zamisel je precej sveža. Za samostojneža pa je zgodba drugačna, saj bo izdelek jemal predvsem kot igro. ***Navi***

Relentless ● PS3 ● 7 EUR za epizodo

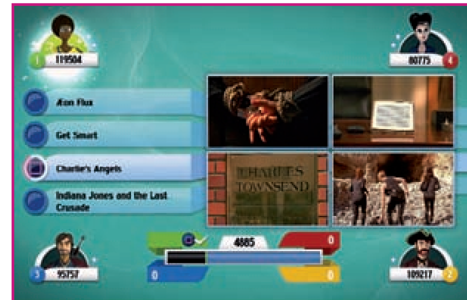
SCENE IT?: BRIGHT LIGHTS! BIG SCREEN!

Filmski kvizi se ne slišijo tako vznemirljivi kot klanje teroristov in ogledovanje digitalnih joškov. A moja družba ti lahko potrdi, da morejo botrovati nadvse prijetnim večerom. Vsaj če imajo sodelujoči nekaj pojma o filmih in so kolikor-toliko podkovani v angleščini. Ni namreč hujšega kot stompati nesrečnike, ki si v pol minute zmedenega bolščanja komajda prevedejo vprašanje, medtem ko se ti dolgočasiš. A če sta oba pogoja izpolnjena, lahko filmski kviz na televizorju seka. Doslej je bilo to početje omejeno na xbox 360, kjer je domovala serija Scene It (Jokerja 175 in 186). Zdaj pa je ta prišla tudi na PS3 in wii. Dokopal sem se do slednje inačice in na test znanja, koliko podpazdušnih dlak je imela Molly Ringwald, povabil klasičnega prijatelja. Rezultat? Morda še prijetnejši večeri kot na xboxu, saj je Bright Lights! Big Screen! udejanjen za dodaten kanec bolje.



● **Podoba ni ravno sijajna, a vprašanja prijetno nihajo od zelo splošnih do trdojedrno poznavalskih. Igra je tako prijetna za širok krog ljudi.**

Struktura je zdaj že običajna. Sam ali v družbi z do tremi ljudmi izbereš enega od hecnih risankastih likov in se potopiš v niz pitalic, za katere dobivaš točke. Prej kot odgovoriš, več jih dobiš. Kategorije so podobne kot v obeh prejšnjih delih Scene It, torej prepoznavanje postrov, zaključevanje navedkov (I am your __, Luke!), sklepanje naslovov iz slik, ugotavljanje filmov iz zvočnih posnetkov, ogled odlomka (kakovost je presenetljivo dobra) ter odgovarjanje na vprašanja o njem, razporejanje po letnici izida, anagrami in podobno. Velikih novosti pri kategorijah ni, še največja je ta, da z mahanjem wiimota odstranjuješ meglico z risbe, ki namiguje na naslov, medtem ko se na X360 in PS3 izrisuje sama. Odgovore izbiraš na dva načina: s pritiskanjem digitalnega križca ali s sunkom wiimota navzgor, kar deluje kot pritisk na rdeči gumb na xboxovih ali Buzzovih igratorjih, ki jih Scene It na ustreznih konzolah seveda podpira. Če si prvi, imaš na voljo omejeno količino časa za odgovor, ki se izteče kar hitro. Ako na začetku nisi določil, da se točke za napačne odgovore odštevajo, se zna dosti kategorij spremeniti v dirko, kdo bo z wiiljincem prvi sunil navzgor. Če pa je odštevanje pik udejanjeno, je treba dobro premisliti o tveganju.
Vprašanja sicer niso tako težka kot v prejšnjih Scene Itih, kar pa ne pomeni, da za uspešno odgovarjanje ni treba posedovati dosti geekovskega znanja. Sploh, ker je ta edicija manj odvisna od sreče. Na koncih treh rund tistim, ki zaostajajo, namreč ne prišteva



● **Angleško je treba znati do te mere, da si v glavi vprašanj ne prevajaš predolgo. Če ima večina družbe s tem težave, bo navdušenje splahnelo.**

točk za nesmiselnosti, kot je največ zgrešenih odgovorov. Namesto tega dodeli zvezdice, ki jih potem izkoristiš za 1,5x množilnik točk v želeni kategoriji. To je bolj pošten sistem do tistega, ki obvlada, čeprav bodo oni, ki ne, frustrirani nad nezmožnostjo nadoknadenja zaostanka. Ampak hej, mar ni prav, da je prvak tisti, ki zna, ne oni, ki se mu userje? Slišiš, Buzz?



Na začetku lahko nastaviš kazen za tiste, ki se zmotijo, medtem ko zaključna partija o zmagovalcu ne odloča na bistven način. Buzz, uči se.

Dobro, vznak nad izdelkom ne gre padati. Umetnopametni tekmovalci spet manjkajo, tako da je igranje v solo pusto. Ni tudi igranja po spletu in internetnih lestvic za rezultate. Hkrati je izdelek znova osredotočen na Hollywood, zato na evropske izdelke pozabi, tako kot na umetniške. Predstavitev je zelo osnovna in voditelj manj ostrojezičen kot prej. A vsebine je dosti in mine kar nekaj partij, da se začnejo vprašanja ponavljati. Za luštne dni druženja s favoritnimi osebami, s katerimi si deliš ljubav do filmov, je Scene It, ki ga prodajajo na trgovinskem ploščku in ne v Nintendovi spletni trgovini, tako spodobno priporočljiv. Pivo na mizo, grisine v skledo in gremo! Dlačevje Molly Ringwald čaka! ***Sneti***

Warner ● wii / xbox 360 / PS3 ● 40 EUR

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT

Ena prvih japonskih taktičnih frpjskih iger, ki je prispela na Zahod, je bila Konamijeva poteznica Vandal Hearts za playstation 1, ki je izšla 1996. Skupaj z nadaljevanjem se je izkazala za uspešno, zato čudi, da so Tokijci v desetletju, ki je sledilo, nanjo pozabili. A recesija je hudir, zato so v letu ena nula po starem receptu pripravili predjed, ki jo tržijo v internetnem Playstation Storu ter na Xbox Livu in se zgodbeno uvršča na začetek sage.

Kmalu po Veliki vojni stopimo v čevlje sirote Tobiasa, ki mu zlikovci napadejo vas, nakar se s prijatelji zaplete v pustolovščino, v kateri ne manjka prevar in maščevanja. Štorija se kmalu sprevrže v enostaven, klasičen boj med dobrim in zlim, a zavoljo dinamike, preobratov in dveh različnih koncev ni dolgočasna. Glavnino igre tvori potezno premikanje in izvajanje akcij na zaključenih bojiščih, opazovanih iz nagnjenega pogleda od zgoraj, kjer razgibanost terena igra veliko vlogo. Med njimi se precej linearno seliš na karti sveta, kjer se v skladu z uspehi odklepajo nova prizorišča. Običajno je cilj uničenje vseh sovražnikov na karti, mestoma pa nastopijo variacije tipa 'pobegni, dokler lahko'. Med dejanja sodijo napad, obramba in premik, zmagaš pa, če vsaj od eden tvojih likov preživi vse sovražnike.

Kljub starosti izvirnika se Flames of Judgement igrajo tako, kot narekujejo trenutna vodila industrije iger. To pomeni, da so naravnani na občasnega špilavca. Zaman iščeš vlaganje izkušenjskih točk, saj razvoj lika poteka samodejno v skladu s pogostostjo rabe orožij ali coprnij. Več kot s herojem uporabljaš magijo, močnejši uroki prihajajo izpod njegovih prstov. Se rad zanašaš na lokostrelce? Kmalu boš opazil, da so postali najboljša izbira. To pomeni manj ubadanja s pripisovanjem izkustev, a tudi manj svobode. Veterani se bodo hoteli za globino zateči k nabiranju opreme in predmetov, ki jih je moč članom druščine oprtati v odmorih med spopadi. Na žalost pa je to razbito do osnove. Robo kupiš v slabo organizirani trgovini in jo daš osebam ali z njimi napolniš skupno malho. Vsakomur lahko določiš dve orožji, med katerima v bitki poljubno menjavaš. Ker pri tem ne izgubiš poteze, aktivnost izgubi nekaj čara, saj ni treba vnaprej preverjati opreme in dosega krvoželjnih nasprotnikov, kot je v navadi. Po drugi strani pa to pomeni, da lahko vsak vojščak izpolnjuje dve vlogi, bojevnika od blizu in od daleč. Kar se zopet vklaplja v poenostavljenost.



Če bi Vandal Hearts bral kot knjigo, bi bila slika v glavi drugačna. Zato trdim, da je grafični dizajn strel mimo.

Semkaj sili tudi dokaj kilava umetna pamet. Dokajšnjo preprostost navadnih spopadov skušajo pregnati šefi, ki pa so pretirano težavni glede na ostalo rutino. Ti goljufivci se prikažejo na koncu vsake od štirih stopenj in se zanašajo na nečloveške udarce ter izdatno množičnost pomočnikov. Tovrstno daljšanje izkušnje ni dobrodošlo, saj sive celice mirujejo, roke pa ponavljajo eno in isto. Kampanjo sem z odklenjenimi dodatnimi kartami preigral v manj kot desetih urah. Ne morem reči, da sem se pri tem imel slabo, a dejstvo je, da so tile Vandal Hearts prilagojeni tistim, ki so v žanru taktičnih frpjk še zeleni. Ob tem manjka večigralstvo, najedajo vnaprej določene pozicije bojevnikov ob začetku spopada ter stalna včitavanja. Grafično so liki čudni in težko zlezejo pod kožo, zunanjost je nenapredna, pogovorov in animacij pa ni moč preskočiti. Naposled špilu manjka razgibanosti Jeanne D'Arc, naprednosti Final Fantasy Tactics ter dolžine Disgaee, zato predstavlja povprečno vstopno točko za neznalce in neobvezno popoldnevno zabavico za velike ljubitelje taktičnih erpegejk. ***Malta***



Razgibanost terena začini igralno mehaniko. Na žalost pa je to poleg orožja, ki udari po več kvadratih hkrati, nekako vsa globina bojevanja, ki jo premorejo Vandalska srca.

Konami ● PS3 / xbox 360 ● 15 EUR

TRIALS HD: BIG PACK

Dodajanje plina, stiskanje bremze, iskanje idealnega ravnotežja in premagovanje odpuljenih, hinavsko postavljenih preprek na poti do ciljne črte še nikoli ni bilo bolj noro kot v spretnostni motorščini Trials HD (J194, 90). V obeh pomenih besede, saj je to ena tistih unikatnih iger, ki te znajo bodisi sproščati in huronsko zabavati, bodisi te s svojo neizprosnostjo pripeljati do točke, kjer te reši le še umobolnica. Odvisno od zagamanosti poligona, ki si se ga odločil mojstrovati.

Ravno sveže steze so glavnina novosti v tej prvi uradni razširitvi. Marljivi Finci RedLynx so jih skovali slaba dva ducata, vključno z novimi turnirskimi sklopi, in jih po težavnosti porazdelili med sekcije extreme, hard ter medium. Dalеč največ jih je bila deležna slednja, zato ni greh reči, da je dodatek pisan na kožo nekoliko manj nadrkanim jezdecem, ki jim kraljevanje na spletnih lestvicah ni prva nuja. Kar pa ne pomeni, da so peklenske izostale, saj sta notri dve novi res težki, in da robotsko precizni motoristi ne boste znali ceniti izliva domišljije, ki je šla v izdelavo. Domala vsako prizorišče je nekaj posebnega, izpostaviti pa gre Space Station, kjer so zavoljo manjše gravitacije posledice slabe vožnje toliko bolj smrtonosne ... starošolski, zeleno obarvani, od strani gledani 1 Bit Trip ... in Dangerous Ride, koder se od ene rampe do druge prekladamo z deskanjem na strehah scenskih avtov ter big footov. Novih okoljskih elementov je drugače cel kup in čisto vse je moč uporabiti v odličnem urejevalniku.

Nekoliko slabše so se RedLynxovci odrezali pri dodajanju hecnih spretnostnih igric, tako imenovanih skill games. Takih, ki jih še ne bi videli, ni, saj so 'sveže' le predrugačene inačice starih, kot so vlečenje eksploziva na vozičku, kotaljenje v kovinski krogli in tekmovanje v lomljenju kosti. Big Pack žal ne nadgradi niti dokaj omejenega sistema za deljenje obrtniško ustvarjenih dirkališč, zato izmenjava le-teh po Xbox Livu ostaja mogoča le z ljudmi s seznama prijateljev. Škoda.

A ne glede na to bi si nakup Big Packa za 400 Microsoftovih točk upal odsvetovati le tistim, ki ste ob Trials HD povsem iztrošili živce. Povratek v svet ramp, ploščadi in eksplozivnih sodov bi znal biti v tem primeru za vas fatalen! ***Case***

Microsoft ● xbox 360 ● 5 EUR



Dinamičnost novih poligonov je v primerjavi s starimi opazno večja, zahvaljujoč injekciji lomljivih, eksplozivnih in nestatičnih elementov.

Sneti v playstation 3 zadega vnovič izdana God of War 1 in 2 na skupnem ploščku. Zbirka česa novega ne ponudi, da pa visoko ločljivost in veliko krvave zabave.

God of War Collection



Taka je naslovnica ameriške inačice, ki jo je moč pri dobrih prodajalcih, kot je *Axelmusic.com*, s poštnino vred dobiti za 33 EUR. Ker dotični pošilja iz Evrope, uvoznih dajatev ne plačaš.

God of War 1 je star pet let, nadaljevanje tri. Marsikak špil s toliko vode pod mostom ne more več zadovoljiti publike, ki preteklosti ne gleda skozi rožnata očala. A Boga vojne sem ne spadata. Oba sta prvovrstni akcijski pustolovščini, ki navdušita z grandioznostjo kvesta, epskostjo okolice ter pošasti, talismanskim antijunakom Kratosom in kakovostjo mešanice tepeža + ugank + ploščadenja + raziskovanja. Njun dizajn je nenavadno moderen. Edini problem je podoba, saj sta špila izšla za playstation 2, ki se mu leta kar poznajo. HD-televizorji privoščljivo razkrijejo zobaste robove nizkoločljivostne grafike, kar so v starih časih katodniki prijazno meglili.

Kako torej polepšati God of Wara? Doslej je za silo način nudila prva inačica playstationa 3, tista, ki podpira nazajzdružljivost s PS2 in dotične igre raztegne ter zgladi nagrbančeno grafiko. Prav tako je varianta, čeprav neperfektna, računalniški emulator, kakršen je PCSX2. Najboljša možnost pa je nakup zbirčice God of War Collection, ki na enem blu-ray disku združuje oba Boga vojne, prestavljena v HD. V Združenih državah je za 30 dolarjev že izšla koncem 2009 (ker špili za PS3 niso regijsko zaščiteni, bo brez težav delovala z evropsko konzolo), koncem marca pa jo naposled pričakujemo v Evropi. Tržiti jo kanijo kot samostojen paket za 30 do 40 evrov in kot del puvaškega ruzaka God of War 3: Ultimate Trilogy Edition.

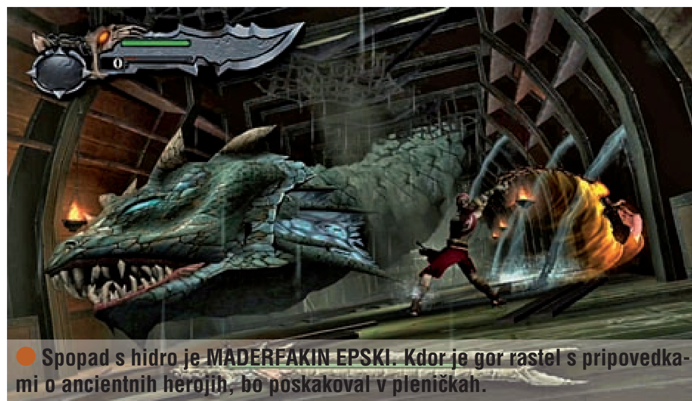
Notri

Vrednost za denar ni mala. God of War 1 in 2 nista zastonj legendi, ki puhtita od brutalnih rezljaških obračunov v okviru dobrega borilnega sistema, junakovega šarma, megastičnih šefetin, impresivnih lokacij, simpatičnih puzel in dolžine. Enica traja kakih štirinajst ur, dvojka šestnajst, plus tu so skrivnosti, odklepabilne arene in pozornosti vredne višje težavnosti. Dobro, konkurenca je naredila korak naprej po globini tepeža, maščevalska zgodba je enostavna in Kratos ne bi mogel biti bolj enodimenzionalen. Obsežnejše naživanje takisto razkrije rahlo razvlečenost prvenca, repetitivnost glasbe in vobče pretirano zanašanje na sekvence QTE, dočim so plagiatorski tekmeci škodili tudi izvirnikoma. Tisti, ki bo končal Darksiders in Dante's Inferno, bržda ne bo naklonjen temu, da bi se potopil v nekaj podobnega, a starejšega. Pa vseeno. Otvoritev enke z bojem s hidro je jebeni presežek, stati na orjaških kipih konjev v GoW2, ki se pretvorijo v božansko vprego, je izkušnja, brez katere ne sme ostati noben zaljubljenec v velikopoteznost, in mnogi nasprotniki te na eni od višjih težavnosti urno naučijo kozjih molitvic, če se greš brezglavega razbijalca po gumbih. Odlični igri sta to!

Zunaj

Je pa res, da sta nažaganost robov in spranost tekstur originalnih verzij na velikih novih ekranih oviri. Zato God of War Collection teče v 720p (1280 x 720). Razlika glede na izvirnik s PS2, ki je v ameriški inačici tekel v največ 480p, v evropski pa v 576i, ti izdre oko, saj sta izdelka videti bistveno sodobnejša. Zlasti solidna je dvojka, ki je PS2 itak potisnila do skrajnih zmogljivostnih meja. Obračun s Kolosom z Rodosa recimo po čisti veličastnosti in energiji osramoti marsikako igro s trenutne generacije konzol. Izkušnjo dopolni več kot ura videa o izdelavi prvega in drugega dela, ki odstre zaveso v ustvarjalni proces ter se pretežno ne ubada s posiljenimi medsebojnimi hvalnicami članov moštva, kot je to v navadi v sličnih filmskih razkrivalnicah. Nasprotno, vse je naravno in dosti samokritično, avtorji pa izpadejo kot normalni ljudje, le da so izredno predani svojemu delu. Škoda, da je eničin video dostopen le iz igre, medtem ko je dvojkinega mogoče predvajati, ne da bi zagnal špil, saj je nasnet kot standarden video na blu-rayu.

Žal predelovalno moštvo Bluepoint Games ni šlo na novo delat tekstur in osvetljevanja, tako da je naziv 'remastered' pretiran. Ko sem v svoj lansirni PS3, ki je zmožen backward compatibilityja, vtaknil enico in dvojko za PS2, je bil učinek v gibanju primerljiv s Collectionom. Statične slike iz slednjega so resda videti hudo superiorne, toda med igranjem ni take razlike v vizualijah. Svetlobni učinki so domala enako slastni, teksture ne bistveno podrobnejše. Dalje so vmesne animacije ostale v nizki resoluciji, kar je videti bljak.



Spopad s hidro je MADERFAKIN EPSKI. Kdor je gor rastel s pripovedkami o ancientnih herojih, bo poskakoval v pleničkah.



Gumbi so na sixaxisu enaki kot na PS2. Niso pa predelali drkanja knofa R2 v GoW1, ki je na joypadu za PS3 analogen. Malo nerodno.



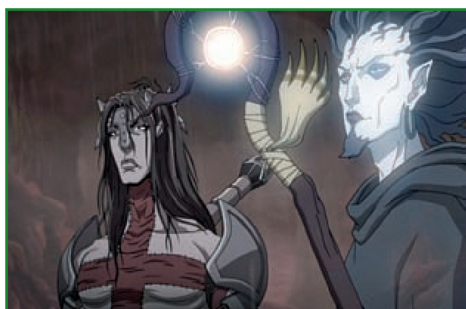
Snemanje pozicije je malce zamudno, ni inštalacije na trdi disk in v igri zmerom vstopaš skozi zaganjalni meni. No ja, ni hudega.

Največja škoda pa je, da ni niti trohice sveže vsebine, recimo kakega novega šefa s police z izrezanostmi. V Collectionu sta GoW1 in 2, kot ju poznamo s PS2, le da imata vdelano nabiranje trofej. Kdor ju je že preigral in ni velik ljubitelj, lahko mirne duše ostane brez Zbirke.

Obstaja pa opaznejši razloček, in sicer gladkost. Medtem ko framerate na PS2 in v emulaciji na prvotnem PS3 dostikrat pade z zaželenih 60 sličic v sekundi na 40 ali celo manj, Collection komaj izpusti kak frejm ter je velikovečinoma svilnato gladek. Razlika ni kritična, a v navezi z nabildano ločljivostjo izkušnjo naredi (še) prijetnejšo. S tem upraviči izdatek tistim, ki so nori na God of War ali bi ga radi izkusili v čim bolj izpiljeni obliki.

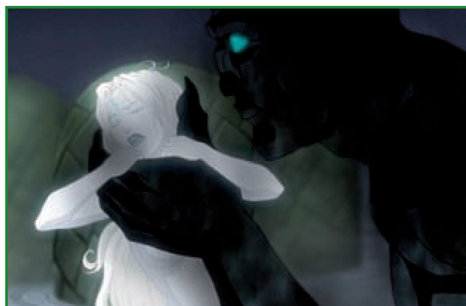
DANTE'S INFERNO: AN ANIMATED EPIC

V tem trenutku sem kar malo jezen na EA. Okej, pohvalno je, da so pod novim vodstom z igrami tipa Mirror's Edge, Dead Space in Shift odstopili od štepanja enakih nadaljevanj. Posebej, ker so zaradi tega popušili dosti cekina. Po drugi pa nam serjejo po glavah z zaslužkarskimi potezami, kot je od igre neodvisno izdan Dante's Inferno: An Animated Epic. Sekljačina, katere opis najdete v Konzolcu, je v redu, toda zgodbovno ni noben biser. Precej boljša je štorija v tejle uro in pol dolgi risanki, zaradi azijskih avtorjev narejeni v luštnem animejskem slogu. Z joški, da ne bo kdo razočaran. Dogajanje je načeloma enako



Tako kot v igri ima Dante na prsi všit trak z grehi. Toda podoba je tu dosti drugačna.

kot v igri, a Dante je precej bolje razdelan lik, Lucifer tudi, Beatricina zamera je bolj logična, grehi in spomini na familijo dosti bolj pisani, konec neprimerno hudejši ter bolj inteligenten ... Na splošno je pripoved občutno bolj polna. S tem ne pravim, da je kakokoli na nivoju Alighierijeve pesnitve, ne gre pa več le za skorajda prazno lupino. Tudi borbe ga s tokijsko-seulsko krvoločnostjo sekajo, pohvalna je neposrednost ostudnih prizorov, dočim je vsa izvedba opazno bolj profesionalna kot pri podobno spremljevalni risanki Dead Space: Downfall (Joker 184). Le govorci so nekam ostržkasti.
Izdelek je vobče simpatičen in vreden cene borih deset evrov. Ne samo za gejmerje, tudi še za koga drugega. A zakaj nismo mogli tega dobiti v okviru igre, bodisi kot ločen plošček, bodisi kot vdelan video? Na xboxu, ki ima DVD, bi naredili kompromis, blu-ray pa ima ogromno prostora. Igra sama bi nemalo profitirala. Čemu torej ločena prodaja? Hja, ker je treba nesramno služiti! Kot da igre že tako niso dovolj drage. En palec gor za An Animated Epic kot animiranko, dva dol za način, kako so nam ga dostavili. **Sneti**
Dantejevo izrisanko dobite tako v DVD- kot modr'žarkovni inačici. Kje, pa sami veste.



Če vidiš Animated Epic in preigraš špil, se ti zdi, ko da so v slednjega vtaknili le nekaj ključnih odtrgkov iz širše zgodbe. Kot da smo igralci tako zabiti?!

UNIVERSAL SOLDIER: REGENERATION

Kaj žene odcvetele akcijske junake k temu, da se kar nočejo posloviti od platen in zaslonov? Najbrž cekin, še bolj verjetno pa nezmožnost slovesa od stare slave. Nekaterim novi projekti sicer uspejo, recimo Stallonovemu Silvu, ki je kljub eastwoodovski frisni zgužvanosti sekal v novem Rambu. Predvsem zaradi hormonske terapije (najbrž ni videl, kaj se je zgodilo Brucieju iz GTA4), a vseeno. In par je takih, ki zaidejo v filozofsko-metafilmske vode, kot je storil Van Damme z JCVD. Ponavadi pa so starine, ki vztrajajo pri kaskaderstvu in slabih scenarijih, kvečjemu pomilovanja vredne. Na primer Steven Seagal, ki po novem snema grozljivke – ker je vsak njegov nov film tako grozen. In temeljna zasedba Regeneration, ki je tako slab, da ni vreden pasovne širine, s katero ga ukradeš.
Zakaj ravno Universal Soldier? Ker je bil to leta 1992 film, ki je v enem obupnem scenariju združil veliki akcijadni zvezdi tistega časa, Jean-Clauda Van Damma in Dolpha Lundgrena. Režiral je Roland Emmerich, aboniran na drage idiotske spektakle. Mladi biki s potrebo po močnih očetovskih likih smo takrat na film tripali kot opice in bi na gobec vsakogar, ki bi rekel, da je bil zanič. Resda nobeno zbijanje čekanov ne bi spremenilo dejstva, da je BIL zanič. Toda v retrospektivi je proti temu govnu, ki so ga ceno boljše večerje posneli nekje v Azerbajdžanu, material za oskarje.



"Prjatu, ne morem več, pusti me ugasniti ..." "Ne! Zdrži! Kmalu bova stara 97 let in bova upravičena do holivudske penzije! Le še petintrideset filmov!"

Scenarij trosi bedarije o tem, kako nezadovoljni uporniki (govorijo bolgarsko, so Estonci ali kaj že) uletijo v Černobil, na reaktor namestijo bombe in grozijo, da bodo razstrelili, če Rusi ne izpustijo političnih zapornikov. Okeej. Obenem prezidentu ugrabijo najstniška otroka. Hakeljc je pa v tem, da imajo s sabo univerzalnega soldata, namrščenega hrusta iz Tuzle (UFC-jev Andrej Arkovski) ki jebe matere vsem. Vključno z nekaj deset specialci, ki ga s pol metra s šmajserji streljajo DIREKT V PRSI, NA KATERIH IMA ZAŠČITNI JOPIČ. Nato fenta še pol ducata drugih univerzalnih vojakov, ki SE NA PRIZORIŠČU LOČIJO, DA JIH JA LAHKO POBIJE ENEGA ZA DRUGIM. Z vale tudom, boksom in ostalimi stalnicami osemdesetih. Skratka, nič ne zaleže, zato reinštalirajo Van Damma, ki je že dve leti na psihiatrični terapiji, med katero najraje prefukava ljudi v picerijah. Žan-Klod uleti kot v najboljših dneh, ko je z raznožkami snemal perilo s špage, tepe, strelja in ne premaga le enega, temveč DVA univerzalca. Eden od njiju Dolph Lundgren, ki je veliko gledal Blade Runnerja in je zato ves zafilozofiran, lesen in beden pa tako kot obešalnik v Lidlu. A pri njem se Van Dammu celo posveti, da je ponavadi dobro, če počasne nabildance streljaš V GLAVO, kar je lekcija, ki bi mu jo lahko povedale vse Robocopove žrtve. V glavo pa bi bilo treba ustreliti tudi tistega, ki je sploh imel idejo, da bi Universal Soldierja obudil. Zdaj z zelo večjim strahom čakam Ramba 6, The Expendables in vse, kar bi si drznil dati ven Dolfe. Stari, tri besede: Švedska, karate in nič, absolutno nič kamer. Zaupaj svojemu sinu. **Sneti**
Ne bom govoril, kje dobiš ta gnili akcijski placebo, ker veš sam. V kino ga hvalabogu ne bo.

THE PRINCESS AND THE FROG

Ročno risani celovečerci so danes skoraj izumrli, v pozabo so padli tudi vložki petja in plesa. Princesa in žabec vsebuje oboje ter na velikem platnu deluje kot živi fosil. Disneyjevci so za osnovo vzeli klasično Grimmovo zgodbo o princu, ki je spremenjen v žabona. Toda postavili so jo v New Orleans sredi divjih dvajsetih, ko so se kotrljale jazzovske melodije in ko so se bedra tresla v ritmu charlestona. Osrednja junakinja je deklica Tiana, ki izhaja iz skromne družine in sanja, da bi nekoč vodila lastno restavracijo. Drugi pol je razvajeni čezmorski princ na lovu za nevesto z bogato doto. Po prihodu na ameriški jug postane žrtev lokalnega mazača, ki ga s črno magijo spremeni žabca. Kmalu podvoživkanje doleti tudi Tiano, nakar sledijo kolobocije z menažerijo luštnih likov. Sporočilo se v družinski maniri dotika tega, kaj je v življenju res pomembno. A kakor pocukrano že je, niti ni za odmet. Disney se obenem prvič v svoji zgodovini odloči za temnopolto glavno junakinjo, ki se pridruži brigadi belih princesk, indijanski Pokahontas ter poševnooki Mulan. Izvirna govorica tolče močno južnjaško teksaščino, kot znano ime pa se pojavi Oprah Winfrey. Slovenska sinhronizacija je vsekakor predstavljala poseben izziv, saj gre v prvi vrsti za risani muzikal. Ker so pesmi tako pomemben del



Tiana je bolj Pepelka kot princesa. Kontrast njenih kreposti je v frfrasti prijateljici Charlotte (Nataša Tič).

dogajanja, so vse odpete v slovenščini, kar je nadvse hvalevredno. Projekt je režirala Tanja Ribič, ki je petje in igro že kombinirala v prav tako Disneyjevem Boltu. Vlogo Tiane je z zmago na avdiciji dobila Tanjina najstniška hčer Zala Đurić Ribič. Mula preseneti z bogatim glasom, ki močno spominja na materinega. Za češnjo vrh torte se je pridružil še oče Đuro kot aligator Louis, kjer južnjaški pridih izpade kot naročen. Tudi ostali stranski igralci so dobro izbrani, recimo Vita Mavrič kot vudu gospa, maznjena naravnost iz Monkey Islanda, ter Branko Završan kot dobrosrčni kresniček Ray. Slovenska izvedba je na visokem nivoju in lepo dopolni tudi siceršnjo kvaliteto izdelka. Princesa in žabec je tako uspešna oživitev starega recepta in se jemlje ravno dovolj neresno, da lahko v sodobnem, zafrkantskem času z ostalimi drži korak. **Navi**
Intima slovenskih kinodvoran že nudi mnogo priložnosti za žabje poljube.



Samo po besedilu in sliki si težko predstavljaš, kako poteka boj. A ko ga razloži uvajalna naloga, ti brž postane povsem intuitiven.



Izkušenjske točke ti prinesejo več življenja in nadzor nad večjo vojsko, enotam pa močnejše napade.



Kampanjo na ravno pravih mestih prekinjajo zgodbovne sličice, ki sicer niso animirane, a vseeno lepo vtkejo mightandmagicovsko fabulo.

MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

Včasih prijetna presenečenja pridejo, od koder jih najmanj pričakuješ. Recimo Clash of Heroes skupinice Capybara Games, ki si je ustvarila ime s solidno arkadno mozgalico Critter Crunch za iphone in PS3. Njihove sposobnosti je zapazil Ubisoft in jim ponudil izdelavo novega naslova iz serije Might and Magic. In čeprav gre za logično mozgalico v tradiciji Puzzle Questa, ima dovolj zanimivih strateških elementov, da je nastali skupek izjemno užiten. Časovno je umeščena nekaj desetletij pred pete Heroje z računalnika in zgodbovno ubira slično pot. Imamo pet herojev (vilinka, vitez, nekromantka, peklenšček in coprnica), katerih kampanje preigramo po vrsti in skupaj tvorijo zaključeno štorijo. Herojčka iz ptičje perspektive premikamo po karti sveta in se na dokaj linearen način spopadamo z vsem, kar nam pride na pot. V ta namen ima vsak junak na razpolago tri osnovne enote, ki tvorijo temelj njegove udarne sile. Ko pride do spopada, se na obeh zaslonih prikaže bojno polje. Na spodnjem so vaši vojački, na zgornjem nasprotnikovi. Vaša naloga je, da skupaj staknete po tri enote iste barve. Če jih združite navpično, ste ustvarili napadalni vod. Če jih staknete vodoravno, pa bodo napravili obrambni zid. V sleherni potezi lahko tipično izvedete tri premike vojacljev, a tu se skriva kavelj: če z enim premikom ali izbrisom vojačka napravite več trojk, dobite dodaten premik. Zato postavljanje naenkrat postane odlična miselna vaja. Ko vod staknemo skupaj, potrebuje še nekaj potez, da razvije polno moč, nakar se zažene proti gornjemu zaslonu in samodejno ruši vse pred seboj. Seveda nasprotnik ne počiva in prav tako sestavlja trojke, ki medtem, ko čakajo na svoj napad, delujejo kot obramba. Zmaga močnejši. Če vojačkom po spopadu ostane še kaj energije, gredo do vrha zaslona in poškodujejo sovražnega heroja. Ko mu popijete vse življenjske točke, triumfirate.

Za dodatno razgibanost skrbijo elitne in šampionske enote. Prve zasedejo dve mesti v stolpcu in so pripravljene za boj, ko jim pritaknete dva vojačka, medtem ko so prvaki še večji in poleg sebe potrebujejo štiri. Oboji so ustrezno močnejši, a potrebujejo več časa, da izvedejo napad. A tudi to še ni vse. Napade lahko povezujemo ali združujemo in jim tako nadalje povečujemo moč.

Boje dopolnjujejo uganke, kjer moramo v eni potezi odstraniti vse nasprotne enote, kar diši po Puzzle Questu; spopadi, kjer moramo zadeti natanko določene stolpce; in, jasno, šefi. Vrh vsega dobiva heroj artefakte, ki prav tako pomagajo v bitkah, z zmagami pa tako on kot enote nabirajo izkustvene točke.

Igra, ki je na prvi pogled enostavna, zaradi risankaste grafike celo otročja, se urno spremeni v presenetljivo globoko izkušnjo. Kampanjo preigraš v kakih dvajsetih urah, nakar je tu še večigralstvo za dva. V njem se skriva veliko zabave, saj je dosti bolj fino namahati živega nasprotnika kot silicij, ki ni tako zmogljiv, da bi izkoristil polno širino sistema. Multiplayer deluje po internetu ali lokalno, tudi z enim samim modulom, je pa res, da so vilinci malo premočni. Skratka, Might and Magic: Clash of Heroes je odlična igra, čeprav je uletela čisto neopazno. **88** ***Quattro***

Ubisoft ● DS

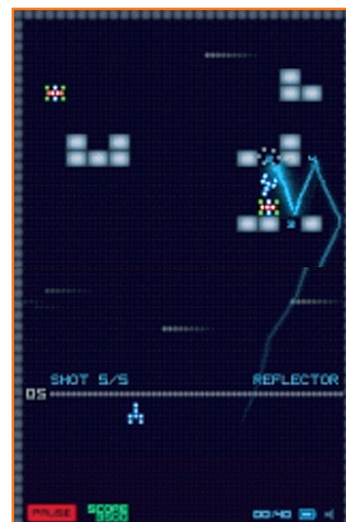


Karta na zgornjem zaslonu je slejkoprej odveč, prav tako pa se boste hitro odvadili igranja s peresom. Vse se da postoriti z gumbi.

REFLECT MISSILE

Razvijalska hiša Q-Games je znana po seriji Pixeljunk, ki na preprostih zamislih zgradi hiperigralne izdelke, kot sta PJ Eden in Shooter. Sistem se s playstationa zdaj širi na DSijevo spletno tržnico DSiWare. Njihov Reflect Missile stane petaka in želi, da z omejenim številom raket eliminiraš negibne sovražnike. Pri tem so v napoto uničljivi zidaki, nanizani v prepreke različnih oblik. Preštudirati je treba kote in odboje izstrelkov, ob čemer prideta na misel Peggle in Arkanoid.

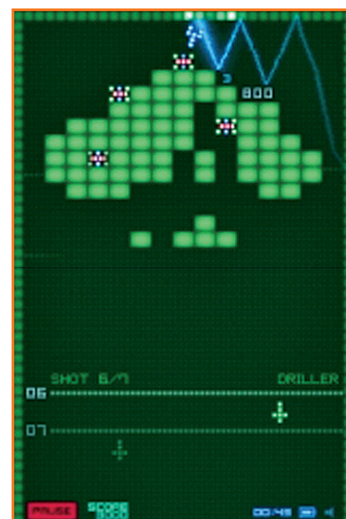
Pot je močno odvisna od vrste projektilov. Modri se od tarč odbijajo, zeleni skoznje prodirajo, dočim rdeči sprožijo eksplozije. Za začetno pot imaš narisano trajektorijo, nadaljnji let pa moraš predvideti sam. A kotne funkcije niso vse in kmalu se naučiš izkoriščati bonuse, ki so strateško nametani po karti. Eni spremenijo namembnost municije, drugi jo pomnožijo ali ojačajo. Okolica ima prav tako lastne trike, saj srečaš odpornejše cegle, teleporte in razcepljevalnike.



Velikost nabojnika je odvisna od barve sob. Rdeče so najtežje in prinašajo le tri strele, modre ti jih dajo pet in zelene sedem.

Vrsta, število in lega raket so prednastavljeni, tako da je spremenljivk manj, kot se zdi sprva. A kljub omejitvam igranje ni togo. Razmišljevalne svobode je ob iskanju različnih strategij veliko, sploh če imaš višje ambicije in stremiš k medaljam. Te so nagrada, ko si učinkovit in nivo očistiš tako, da ti nekaj streliva ostane. Poleg tega napredovanje ni premočrtno, zato se ni treba bati zatikov. Ker je stopenj kar dvesto, ob težavi zlahka poprimeš drugje in se k orehu vrneš kasneje. Novi sklopi se odklepajo postopoma, da ugledaš konec, pa moraš imeti v žepu precej kolajn. Videz je prečiščeno staromoden, glasbica pa prav kontrastno lahkosrčna. Nasploh je vsa poceni igra posrečena juha maloštevilnih, a skrbno izbranih sestavin. V njej sta resnost in globina spojeni z dostopnostjo, ki je žepnemu kratkočasju pisana na kožo. **85** ***Navi***

Nintendo ● DSi



Čeprav znajo nekatere rakete vrtati, je bistvo še vedno v odbojih. Ako jih sprožiš več, se med seboj ne ovirajo in ne zaletavajo.

HALF-MINUTE HERO

Avantgardni špili so me zaradi svoje posebnosti že od nekdaj privlačili. Drznejo si stopiti iz vrste nenavdahnjenih klonov in presenetiti z nečim svežim in še nevidenim. Tak je Half-Minute Hero, ki v igralne seanse, trajajoče pol minute, stlači igranje domišljijskih vlog, strategijo in streljačino.



Nujno moram omeniti izjemno epsko-metalsko glasbo, ki bobniče zmasira že koj na začetnem zaslonu.

To stori tako, da igranje razseka na štiri dele s skupno zgodbo. V prvem in morebiti osrednjem kosu, imenovanem Hero 30, ki se zelo očitno zgleduje po starih japonskih frpjih z 8- in 16-bitnih konzol, zasedemo kožo Heroja. Njegova pripoved je časovno umeščena pred ostale in je enostavna: svet je posejan z zlodeji in na Junaku je, da jih zakolje, preden uničijo svet. V ta namen mora pobiti kupek monstrumov, raziskati okolico, priti k šefu na grad in mu narediti konec, še preden se izteče ura. Na kateri ni nič več kot trideset sekund. Podoba je docela v službi te besne instantosti – nostalgično kockasti osembitniški videz je namenoma tak, saj ne sme biti dvoma, kaj je pred nami, ko stričkа švigaje vodimo okoli iz ptičje perspektive kot v starih Zeldah.

Toda bojevanje je narejeno v slogu Final Fantasyjev. Ko nas naključno začopati pošast, ki na zaslonu ni vidna, se preselimo v pogled od strani. Tam zgolj opazujemo, kako se dajejo junak in nasprotniki. Da je tepež samodejen, je bistveno, saj pri ostri časovni omejitvi taktiziranje in aktivni premor ne prideta v poštev. Oddihu so namenjene okoliške vasice, kjer se čas ustavi. Tam od vaščanov dobimo bistvene informacije za dokončanje nivojev, dobodimo pomagače in kupimo svežo opremo ter zdravila, ki jih uporabljamo med boji in hojo. Če vemo, da ni variante, da nivo izpeljemo (ko se ura izteče, je sveta nepreklicno konec), lahko za vsakič višjo ceno v določenih vaseh čas tudi resetiramo.

Bistvo modusa Hero 30 je, da mu uspe iz običajno glomaznih frpjk izvleči najslajši sok in ga servirati v nizu štamprlov. Tlaka, ki običajno vzame ure in ure, je sprešana v sekunde, polne dogajanja, in tudi sicer osnovna zgodba deluje. Deloma zaradi humorja in številnih posrednih referenc na zvrst, deloma pa likov. Na predzadnjem nivoju recimo spoznaš deklino, ki ti kljub mimobežnosti ostane v spominu bolj kot tavžent frčafel in hermafroditov iz tipičnih (japanskih) frpjev.

Hero 30 je glavni način igre in prispeva kake tričetrt vsebine. A obstajajo še trije drugi modusi. Princess 30 je streljanka na tirih, kjer si četa vitezov oprta kraljično na rame in jo med tekom nese do zdravil za bolnega očeta ter nazaj. Vmes ona divje nažiga s samostrelom v vse smeri neba, kar odgovarja desnim gumbom na PSPju. To je verjetno najšibkejši, a kljub temu kar zabaven način. Tretji del je Evil Lord 30, ki prevzame obliko strategije po sistemu kamen-papir-škarje. Z istimi gumbi kot v Princesi kličemo v obstoj pomagače, ki morajo čim bolj ustrezati vrsti sovražnika, posebnost pa je androgino-narcisoidni 'zli gospodar', ki ti hipoma priraste k srcu. Zadnji modus je Knight 30, kjer stopimo v oklep viteza, ki mora s svojim življenjem braniti maga pred napadalci. Coprnik skuša izreči ugonobitveni urok, ki bo pospravil vse pošasti na nivoju, za kar potrebuje, glej glej, natanko pol minute. Namesto da bi se izteka časa bali, zdaj na kolenih prosimo zanj. Sploh, ko te kreature, ki jih ne moreš ubiti, že skoraj čisto obkolijo.

Igra je sicer precej enostavna in ne prav dolga, vendar poleg raznolikega in ne vedno enakega dogajanja nudi dosežke, različne težavnosti, odklenljive dodatne načine ter še kaj. Njeno jedro pa je zdravo, izvirno in bolestno zasvojljivo. Ogrej si torej prste in uživaj v tem kompaktnem epu, ki tako izvrstno razume jedro frpjstva! **88** ***Gigen***
Xseed ● PSP



Mazohisti se lahko lotijo še dveh dodatnih načinov igranja, Hero 300 in Hero … 3. Slednji je posebej brutalen, saj imamo vsakič na voljo le tri sekunde časa. Ja, 3.

Ko se Quattro poglobi v najnovejše pustolovščine Roberta Langdona, pride do pretresljivega spoznanja, ki mu še vedno noče verjeti.

Izgubljeno z Brownom

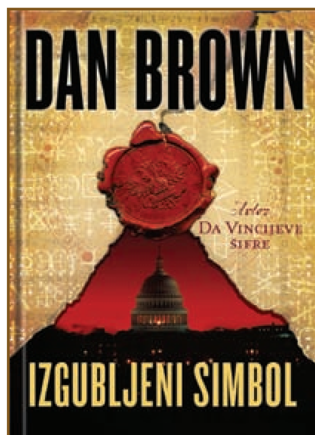
Skoraj osemintridesetletni, rahlo osiveli slovenski publicist Aleksander Hropot je ležal na postelji. Oči je imel na pol priprte in zdelo se je, kot da spi. K temu je pripomogla tudi knjiga, ki mu je odprta počivala na prsih. A videz je bil le utvara. Možgani so mu delali s polno paro, kajti trudil se je rešiti srhljivo uganko, malodane past, ki mu jo je nastavil Izgubljeni simbol. Je mogoče, da je pod vso plehkostjo, po kateri je ameriški pisatelj Dan Brown splošno znan, skrito sporočilo življenjskega pomena? Odgovor je bil nedvoumen. Toda ali se je pisatelj zavedal, da ga je postavil v knjigo? Ali pa je bilo to le popolno naključje? Odgovora ni hotel izvedeti nikoli.



Simbol je peta Danova knjiga in prva po Šifri. Angeli in demoni, Digitalna trdnjava in Ledena prevara so izšle mnogo prej.

Knjižna stavba

Na prvi pogled je Izgubljeni simbol klasičen Brown, kot ga poznamo, ljubimo ali sovražimo. Tako kot pri slavnem detektivu Lazlu Woodbinu (kolegi ga kličejo Laz) Roberta Rankina je v Langdonovih štorijah jasno vse od začetka. Tu je skrivna združba, kopica rebusov in ugank, ki jih je sposoben streti samo on ... tu je s trupli zaznamovana pot do cilja, ki mora biti hitra in jemati dih kot vlakci smrti ... tu je spektakularen zaključek, v katerem glavnega negativca – za katerega ti je že v prvi tretjini jasno, kdo je – na posebej izviren način odstranijo s sveta. Seveda ne gre brez seksi in pametne ženskice, ki ji harvardski profesor takoj orosi hlačke. Zakaj odstopati od recepta, ki ti je prinesel milijone?



Samo na dan izida so v ZDA Simbol prodali v rekordnem milijonu primerkov. Do danes je številka še nekajkrat višja.

Da vse le ne bi bilo narejeno po istem kopitu, pisatelj malo izstopi iz lastnih klišejev. Kot skrivna bratovščina spet nastopajo prostozidarji, ki pa so za spremembo dobri fantje. Kot skrivna bratovščina po iluminatih, ki so strašili v Angelih in demonih, ter Opusu Dei, ki mu je grenil Da Vincijevo šifro, zdaj nastopajo prostozidarji. So pa enkrat za spremembo dobri fantje. Ne pozabimo, Združene države so navsezadnje postavili in pripeljali do statusa svetovne velesile, vodijo pa jih še danes. No, prostozidarstvo je v resnici dokaj transparentna organizacija, katere član je marsikateri visoki državnik in nima nekih zlih namenov, a je skozi vso zgodovino deležna sumničavih pogledov ravno zato, ker združuje vplivne, razgledane in bogate osebke. Vzvode moči, tako rekoč. In ravno tem vzvodom v Simbolu grozi, da se bodo polomili ter v brezno potegnili celotno družbo. Bo Langdonu uspelo razvozlati in obenem ohraniti največjo skrivnost prostozidarstva, s čimer bo rešil svojega dobrega prijatelja, ki je hkrati povsem slučajno veliki mojster lože? In kaj ta skrivnost sploh je, da je lahko njeno poznavanje za široke množice tako pogubno?

Na koncu ugotoviš, da imaš to veliko tajno ves čas pred očmi, le s pravega kota jo moraš pogledati. Uganke in zagonetke ti zgolj odvračajo pozornost, da prepozno uvidiš, kako si se vrnil na začetek. Zato se zaključni razplet zazdi tako banalen, da se vprašaš: "Kaj to je to? Pa saj to vem že ves čas!" Toda ravno tu se skriva največja potegavščina, ki nam jo je tokrat pripravil avtor. Ampak je ne boste izvedeli. Ne še zdajle.

Faktoidni temelji

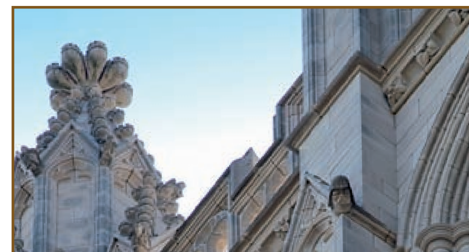
Kot je pri Danu Brownu v navadi, je v štorijo nametanih ogromno dejstev, tako zgodovinskih in znanstvenih kot umetniških ali tipično geografskih. Knjiga sama opozori, da so vse slike, kraji in zgradbe povsem resnični. Kar je doslej bolj umnim predstavljalo problem. Vzeti nek posvetni objekt in mu v okviru zgodbe podtakniti mistično vrednost, je sicer lepo in prav. Dokler se človek zaveda, da je vse skupaj le fikcija, droben kamenček v mozaiku domišljije pisatelja. Tisti malo bolj možgansko izzvani pa nato že sam obstoj tovrstnega objekta jemljejo kot potrditev, da so teorije zarote resnične. Ne glejte me čudno, na lastne oči sem videl znanko, ki je vzhičeno bezljala po Rimu in vriskala, ko je odkrila stvarco, opisano v Angelih in demonih, ter mi razburjeno razlagala, da joj, kaj pa če je vse res. Hece na stran, v Simbolu tako mrgoli resničnih stvari, da bo marsikdo spregledal bistveno sporočilo knjige in raje v kamnu ter lesu iskal potrditev, da je iluzija resnična.

Še več, da mu kaj ne bi ušlo, smo hkrati s slovenskim prevodom dobili priročnik Odkritje izgubljenega simbola, kjer so lepo po abecedi navedene vse zanimivosti, ki bi znale spodbuditi ukaželjne glavice. Žepna Wikipedia, takorekoč. Kar sploh ni slabo. Razlage so sicer skope, malodane na nivoju obsežnejših opomb pod črto, a dovolj jedrnate, da te usmerijo v iskanje dodatnih podatkov o dotični temi. Res pa je, da človek malo podvomi v fakte, ko v knjigi vidi sicer dokaj verjetne hekerske finte, ki pa so predstavljene povsem narobe. In če najdeš napako v nečem, na kar se spoznaš, se pričneš spraševati, ali ga enako lomi pri stvareh, o katerih ne veš dosti. Dan, boš moral še malo kaše pojesti, da boš Crichton postal.

Brownova apoteoza

Brez težav lahko rečem, da je Izgubljeni simbol najboljše delo, kar jih je kdaj izšlo iz Brownovega računala. Kar se sprva vidi in bere kot še ena kvaziznanstvena srhljivka, nosi namreč enostavno, a zato toliko močnejše sporočilo: če se ljudje ne bi tako oklepali svoje zaplankanosti, bi uvideli, da so bogovi. Da znanost in religija nista antipoda, le dve različni poti do istega cilja. Da je modrost tista, ki te povzdigne iz govoreče opice v angela brez kril. Bolj ko raste število ljudi, ki se tega zavedajo, bliže so vsemogočnosti. E pluribus unum. Ampak prav to razmišljujočega najbolj bega. V naivni zgodbi, ki v brownovski maniri že meji na šund, pred bralca očitno potiska vesoljno resnico. Dokončni odgovor. Ki ni dvainštirideset, ampak triintrideset. Ne dvomim, da je to bil njegov namen. A glede na njegova prejšnja dela se verjetno ne zaveda, kako zelo mu je to uspelo. No, ne mislim žaliti njegovega intelekta, kajti, kot sam zapiše: "Zgodba mora biti mleko za otroke in meso za odrasle." Prilike, miti in legende so na svetu zato, da se starodavno znanje ohrani, toda le posvečeni bodo znali videti tisto, kar je zapisano. Ničesar ne gre jemati dobesedno – ne Svetega pisma, ne Izgubljenega simbola.

In zato se zdaj počutim kot bedak. Me je s prejšnjimi knjigami vlekel za nos in je v resnici veliko pametnejši, kot se mi je zdelo? Ali pa samo vidim tisto, kar hočem videti, in me je božansko nategnil od zadaj? V tem si razmišljujoči bralec ni tako zelo različen od glavnega antagonista v knjigi, zato se ti ta v svoji zaslepljenosti kar malo zasmili. Ampak ne! To ne more biti res! Dan Brown, najslavnejši avtor šunda v tem tisočletju mene ne more potegniti! Pa me je.



Ja, na washingtonski katedrali je res groteskni relief z obrazom Dartha Vaderja. Podobo so izbrali otroci na natečaju National Geographica.

Neiztrohnjeno srce

"Postoj tu, tujec, le za hip prisluhni,
kaj jezik moj napleta ti v svarilo.
Ko pade noč in pride molk brezupni,
Ne veš, ne kam bi šel, ne kod, ne ..."

Recitacijo je presekal glasen pok iz dveh pušk. Govorec je še nekaj trenutkov majajoče stal, kot bi ga neznana sila bodrila pri neupoštevanju dejstva, da ima po novem na ramenih prazen nič. Nato pa ga je gravitacija neusmiljeno povlekla k sebi, da je s pridušenim copom pomendral podrast in z zdaj le še namišljenimi ustnicami poljubil očetnjavo.

"Pazi, Brane, tamle gre še en!" je vzkliknil srednjerasel moški okoli štiridesetih.

"Vidim ga, Vojko," je odvrnil plečati ogovorjenec.

Puški sta se istočasno uperili in enoglasno sprožili smrtno pretnjo proti počasi bližajoči se postavi.

A ta se je spotaknila ob štrlečo korenino, da jo je zaneslo vstran, in krogli sta ji namesto načrtovane glave odpihnili le levico, da jo je odneslo iz rokava oguljenega suknjiča. Izguba uda je očitno ni preveč motila, saj je odločno stopala dalje in monotono zategovala:

"Ko prideš mi na pot, naj kri ti zmrzne,
iz dni minulih naj spomin ti vznikne,
ko bežal rod človeški pred zvermi je.
Tako zdaj ti pred mano planeš ..."

Iz glave mu je vzbrstela sekira, ki je še pred nekaj trenutki počivala za Branetovim pasom.

"Uf, za hip sem se že zbal," je slišno olajšan dejal Vojko.

"Ne skrbi," ga je pomiril tovariš, ki je bil dobri dve glavi višji od njega. In če je bil Vojko žilav in utrjen, so se povsod pod Branetovimi oblačili napenjale mišice. Oprtala sta si puški na rame in zakoračila dalje skozi mračeče se hosto.

* * *

Zdaj sta bila na lovu že polpeti mesec. Vse se je začelo, ko je v njihovo vasico na obronkih zasnežene gorske verige zatavalo prvo od bitij. Vaščani so ga imeli za potujočega pesnika, kakršnih so bili vajeni, čeprav so morali priznati, da je dotičnemu beseda res lepo tekla, saj je verziral v laškem enajstercu in ne v alpski poskočnici, kakor so bili vajeni od njegovih predhodnikov. To jim je razložil vaški učitelj, ki je prišleka tudi vzel pod streho. Najbrž se je nadejal poglobljenega pogovora o italijanskih pesnikih minulih stoletij, saj v vasi, roko na srce, ni imel nikogar, s katerim bi lahko besedoval o čem podobnem. Na gorskem pobočju so živeli preprosti ljudje, ki so znali brati ravno toliko, da so si pri setvi in žetvi pomagali s pratiko ter da so iz molitvenika odžebrali kake litanije, saj je bilo pozimi ob hudem sneženju do prve cerkve predaleč.

Ko sta naslednji dan šomošter in potujoči pesnik stopila v vaško krčmo, da bi si privezala dušo, je krčmar z začudenjem opazil, da po novem tudi učitelju beseda teče nekam gladko in ritmično. Žal se ob tem ni zavedal, da si obiskovalca duše ne bosta privezala z nobeno od vodenih obar ali žagovinastih klobas z njegovega jedilnika, temveč z njim samim. Težko bi rekli, kdo je bil bolj presenečen – krčmar, ki ga je trgalo dvoje zlakotnelih ust, ali Vojko in Brane, logarja in lovca, ki sta krvavi prizor opazovala izza mize v kotu, kjer ju pesniško navdahnjena ljudožerca nista opazila. Kozarca razredčenega vina sta zastala ob poti k ustom ter se razbila, ko sta zaradi osuplega trzanja prstov zapustila varni primež dlani in se srečala s tlemi. Logarja sta se spogledala in segla po puškah.

Mrakobno krčmo so napolnili streli in vonj sveže krvi se je mešal z vonjem po smodniku. Vaščani, ki jih je streljanje sredi vasi presenetilo, so počakali nekaj trenutkov, da se je poleglo, nato pa jih je premagala radovednost in zgrnili so se v krčmo. Tam so v enem kotu v dimu iz še smodečih pušk zagledali Braneta in Vojkota, medtem ko so na drugem koncu krčme nagrmadena ležala trupla. Trupla krčmarja, ki je sicer stregel kislico, vendar ji ni navijal cene, učitelja, ki je njihovi mladeži nesebično vlival znanje v glave, čeprav ga je dobršen del odteklo ven, in potujočega poeta, ki jim je z verzi polepšal prejšnji večer. Majali so z glavami, češ, kako sta se sicer ugledna moška pustila zapeljati alkoholu, da sta storila tako zlodelo. Ob zmedenem blebetanju o kanibalističnih težnjah dveh vpletenih kadavrov jih je spreletelo, da najbrž prstov ni imel vpletenih zgolj alkohol, marveč tudi kak peklenšček, ki jima je pred oči nastavil kopreno, skozi katero sta uzrla nezaslišano gnusnost, o kateri sta napletala.

Logarjema tako ni ostalo drugega, kakor da urno pobereta šila in kopita ter s puškama na ramah in sekirama za pasom zapustita rojstno vas. Trdno prepričana, da tisto, kar sta ugledala v gostilnici, ni bil le plod omračenega uma, temveč se je to resnično zgodilo, sta sklenila priti zadevi do dna. S takim madežem na ugledu pač ne gre živeti in oba sta si srčno želela vrnitve v rodni kraj.

Ko sta se spustila v dolino, sta izvedela, da so podobni nestvori pustošili in jemali krvavi davek tudi po drugih vasicah. Prebivalci so se organizirali v straže in postali izredno sumničavi do vsakega tujca, ki ga je pot zanesla v njihovo bližino. A robata kmečka govorica, ki se je kot hudournik valila iz Branetovega in Vojkovega grla, jima je odpirala vrata, saj so ljudožerski monstrumi po pravilu govorili v izbrani pesniški govorici z natanko določenim ritmom laškega enajsterca, kakor ga je poimenoval preminuli šomošter.

Brane in Vojko sta tako sledila morilskemu toku proti samemu izvoru. Nekajkrat sta skrenila s poti, kar sta sklepala po krajih, kjer niso utrpeli toliko žrtev, in se vračala, hodila proti neznanemu počelu zla in spotoma pobijala vse, kar je več kot deset zlogov zapored spregovorilo v jambu.

* * *

"Nekam presenetljivo mirno je," je dejal Brane.

"Le zatišje pred nevihto," ga je posvaril Vojko. Resda je bil Brane močnejši od njega in tudi bolj ročen z orožjem. A rad se je prenaglil in Vojkove izkušnje so mu kar nekajkrat priskočile na pomoč ter mu rešile življenje. Kakor Vojkotu njegova moč.

Prispela sta do pokopališča. Brane je odrinil rešetkasta vrata, da so zarjavelo zaškripala na tečajih s pesmijo, ki je obema pognala srh po hrbtu. Stopila sta skoznje, postala in napela ušesa. Z njune desne je prihajalo nerazločno mrmranje. Naperila sta orožje in lahno stopila v smer glasu. Ta se je kmalu ojačal do razločljivosti:

"... bridke zveze,
zdaj grizem žolč, da trpkost v usta leze.
Sem smrti svat in sonce mi sovrag je,
O, pridi pome in me ..."

POK!

"Očitno sva mu izpolnila željo," je rekel Brane. "Želel si je smrti."

"Mislim, da ne tako dobesedno," je odvrnil Vojko. Se spomniš tistega šomoštra izpred dveh mesecev? Uspelo mu je uiti kar trem nestvorom in je rekel, da mu njihove besede še zdaj odzvanjajo v ušesih. Romantično svetobolje, jim je dejal. Ne mislijo resno. Trpijo samo na papirju."

Pred njima se je v meglici zarisal obris strupeno zelene rastline s krvavordečim cvetjem, ki se je dvigala poltretji meter visoko.

"To bo to," je šepnil Brane, izvlekel sekiro in se pognal k njej.

"Počakaj!" je kriknil Vojko, a prepozno. Pod Branetovo sekiro je padla ena veja, toda tačas ga je rastlina obvila s preostalimi zelenimi udi in mu iz pljuč iztisnila zrak. Brane se je napenjal, da bi se je rešil, a vse je kazalo, da izgublja boj.

"Streljaj v cvetove!" je zavpil Vojku. "Streljaj vanje, da
kot kri iz rane sveže se razlije,
iz njih bo sok mrtvaški vame zniknil.
Mi dal gorjupe ..."

POK!

Vojko je s solznimi očmi opazoval orjaško gmoto svojega tovariša, kako je izgubila glavo, se opotekla in telebnila po tleh. Rastlina, ki ga je še vedno oklepala, očitno ni pričakovala silnega potega in ga ni pravočasno izpustila, tako da jo je ob padcu v večni sen izrul iz tal. Brž, ko so korenine pomolile iz zemlje, se je posušila in sprhnela.

Brane je stopil k grobu, iz katerega je rasla, in vanj zasadil lopato. Kot zamaknjen je odmetaval zemljo, dokler lopata ni naletela na prepreko. Top udarec ob les ga je prebudil. Z vrvjo mu je uspelo izvleči krsto. Grude vlažne prsti so se sprijemale na nelakirani smrekovini, ko jo je vlekel na dan. Neučakano je odbil pokrov in jo odprl.

V krsti je sredi napol sprhnelih kosti utripalo srce, rdečkasto žareče od gorke krvi, ki se je pretakala po njem. Brane je z desnico izvlekel lovsko bodalo, z levico pa segel po srcu. Prijel ga je in se pripravil, da mu zada končni udarec,
ki ga poslal bo tja, kjer mu je mesto,
v deželo senc in niča, kjer peklenščki
si dni pestrijo s kriki duš prekletih.

StricBedanc

VESOLJSKI KVIZNIK

Koncem januarja so Nasini veljaki svetu naznanili, da so Spiritu, malemu roverju, ki skupaj s bratom Opportunity že dobrih šest let rije po površini Marsa, bržkone šteti dnevi. Strokovnjakom, ki so ga dolge mesece na vse mogoče načine skušali rešiti iz mehkega peska, kamor je nesrečnik zabredel, je zmanjkalo idej. Če jim bo energijske celice vesoljskega bolida uspelo obrniti proti soncu, bo Duh svoj obstoj nadaljeval v obliki statične znanstvene postaje, sicer bo po vsej verjetnosti podlegel dolgi, neizprosni zimi na Marsu. Jok! No, novica za simpatizerje rdečega planeta ni tako tragična, kot se morda bere, saj sta obe terenski sondi močno presegli cilje misije, katere predvidena življenjska doba je znašala komaj tri mesece. Ugotovitve, ki jih robotka pošiljata na Zemljo, bodo v prihodnosti morebiti ključnega pomena za uspešnost človeške odprave na Mars. Mi pa bomo vsemirje do takrat še naprej raziskovali v špilih. Recimo v Mass Effectu 2, ki bo z nekaj sreče postal vaš, če boste na priloženo glasovnico načečkali pravilen odgovor in jo do 5. marca dostavili v nabiralnik farbovitega magazina. Po možnosti z letečim krožnikom. Sponzor Igabiba daje dve običajni in eno zbirateljsko edicijo Biowarove uspešnice, vse za PC. Tebi pa zbogom in hvala za vse prevožene sipine, Spirit!



1. Marsova gravitacija je v primerjavi z Zemljino …
l) približno za 60 % manjša
f) enaka Lunini
v) skoraj 30 % Zemljine

2. Kako se imenujejo alieni, ki v Mass Effectu grozijo z uničenjem galaksije?
d) Geth
a) Reapers
l) Collectors

3. Koliko časa bi z današnjo tehnologijo terjalo potovanje do Marsa in nazaj?
i) slabe štiri mesece
j) več kot leto dni
p) dva tedna in pol

4. Zakaj Pluton ni več deveti planet našega osončja?
t) ker je majhen in grd
k) ker ne izpolnjuje pogojev
h) ker je … pes?

5. Kaj od spodnjega v vlogi poveljnika Sheparda uzremo v fuk scenah Mass Effecta?
g) bradavičko
j) sramno megadlako
a) nič od tega

Dobitniki robe Dragon Age iz prejšnjega kviznika: Luka Grgurič iz Murske Sobote (igra za PC), Davorin Lenko iz Solčave (igra za PC), Matej Kocjančič iz Tržiča (igra za PS3), Jernej Kališnik iz Kranja (majica), Nejc Kejčar iz Celja (majica), Bogdan Baloh iz Laškega (majica).
Rešitev je bila BODALO.



avtor JANEZ KORENT | KOPALNICA, SANITARIJE | PREISKOVALNI SODNIK | MOŠKI Z NAOČNIKI | MIGUEL INDURAIN | ▽ | ▽ | GARI KASPAROV | IGRALKA ULLMANN | BOJNI STRUP | JAHANJE | ZVEZNA DRŽAVA V INDIJI

BISTVO TAOIZMA; DEL VELIKE BRITANIJE (LONDON); SREBRO
PES, KI VARUJE OVCE
SKLADBA V POČASNEM TEMPU; PROSTOR ZA VHODOM; SVETOVNI ŠAH. PRVAK
IGRALKA DAGOVER; OSEBNI ZAIMEK; PLANTAŽA; POMNILNIK RAČUNALN.; MESTO NA GORENJ.
ZEMELJSKI PLIN; NEKD. JUŽNOAM. INDIJANCI; ŠKOT. POP PEVKA (SHEENA); RIMSKA PROVINCA V ALPAH
CELOTNO VERSKO SLOVSTVO PRI JUDIH; PREDSEDNIK ZDA (JIMMY); KRAJ OB ŽENEV. J.
ANJA RUPEL; BR. DIRKAČ (AYRTON); NEKD. EGIPT. DRŽAVNIK; ALBERT EINSTEIN; SKAND. DROBIŽ
risba KIH; PRVA KOORDINATA; OBIČAJNOST; BIKOBOREC
JUNAK ŠPAN. VITEŠKEGA ROMANA; SNEŽNI ČLOVEK; TELO UMRLEGA
MOŠKI GLAS; STAR SLOVAN; EVROPSKA DRŽAVA; SKUPINA ŽUŽELK
NEKD. JUNAK PLANICE (WALTER); ZADNJIK, RITNIK; NATRIJ; ZMLETO ŽITO
AM. PISATELJ (JOHN DICKSON); OTOK V MARIANIH; SL. PISEC (JANKO); DVOM V KAJ; POD
IVO DANEU; DRUŽBA, OBČESTVO; VITO TAUFER
NOČNI METULJ; STARORIM. KONZUL IN VOJSKOVODJA
SL. IMITATOR (TILEN); IZOLACIJA

Lepe nagrade fašejo: Bor Mojškerc iz Ljubljane, Gašper Razgoršek iz Slovenj Gradca in Primož Odolnar iz Ljubljane. Veselite se. Rešitev je bila: ZELDIN DEČEK LINK

Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. prihodnjik.

Grozljivka

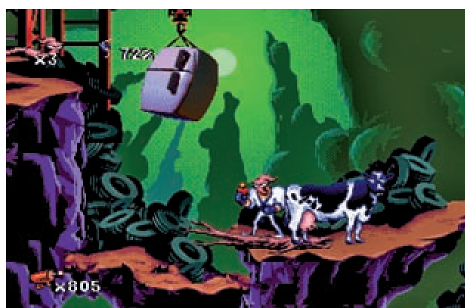
Na predmesec jubilejne številke jaz, LordFebo, priznam, kar spoznavam že mesece, odkar pišem tole rubriko: prvih Jokerjev svojega urednikovanja me je lahko res sram. Sicer se je moja zajebanost skozi leta gotovo izostrila, vendar ni to vzrok. V starih Jokerjih, tam od šestnajstice dalje, milo rečeno ne najdem enega pozitivnega elementa, grozljivosti pa za pest na vsaki strani, začenši s svojim pubertetniškim uvodnikovanjem. Nasploh so bila besedila tističas pretežno za kozlat slehernemu nenajstniku (moja dosti bolj od Sekirinih, ki je bil že tedaj nadobudni jezikoslovec). Posiljena in neumestna duhovičenja, zatipkane ter slovnične napake, slab slog in skromnost modrosti so bili standardni elementi našega izražanja. Le-to se je zavoljo svežega uredništva in neobstoja nadzora s strani firme povsem snelo z uzd.



Višek bednosti je bila ravno številka 19, ki je eksperimentalno srednješolsko vsebino nadgradila z obupnim videzom. Celo takim, da bi moral založnik revijo odstraniti s prodajnih polic, naročnikom pa vrniti denar. Šest strani je bilo zaradi amaterskega dizajna neberljivih, še vsaj šest drugih pa komaj. Razlog je bil v pisanih, vzorčastih, celo fraktalnih podlagah, čez katere je nato teklo rdeče (!) besedilo. Mesec prej nas je namreč zapustil dotedanji oblikovalec in vse, kar sem lahko na hitrico dobil, je bil dvojec dobronamernih, a polsposobnih znalcev programa Quark. No, fanta sta po debaklu dobila nogo, arhitekt in Mujko revije pa sem postal sam. A to je zgodba za prihodnji mesec. Edina dobra plat teh prajokerjev je bila ta, da se je iz njih razvil Joker, kakršnega poznate. In na kakršnega sem izredno ponosen. Če ne bi imela s Sergejem takrat takega peskovnika, bogve, kakšna bi naša revija bila. Oziroma ali bi sploh bila.

Glavna tema februarske izdaje leta 1995 so bile čelade za navidezno resničnost, tehnologija, ki je nalik zdajšnjemu 3Dju obljubljala revolucijo v digitalni zabavi. Joker se je odločil imeti nič manj kot test take naprave, s čimer bi pokadili pod nos konkurenčnemu Megazinu. Itak sem zavoljo pridobivanja najbolj svežega materiala redno tiščal neko zjebano službeno petko v Minken. Tako sva se s sodelavcem enkrat pač namenila nabaviti to posebno kacigo, ki ti je projicirala dogajanje v stereoskopskem načinu direktno pred oči in hkrati omogočala nadzor s premikanjem glave. Koštala naj bi od oka 500 mark. No, ni. Nosila je postavko 1999 DEM, kar je vsaj današnjega jurja (dve povprečni plači in pol, smo tedaj zapisali). Zato sem zadevo preizkusil kar v štacuni in nisem bil prav navdušen. Uspeh tehnikalije sem pogojil z obvezno pocenitvijo in občo podporo razvijalcev. Zgodilo se ni ne eno, ne drugo, zato so ti poskusi tipa cybermaxx in VFX1 končali na posebnem mestu na smetišču zgodovine, na oddelku mimosunkov.

Napovedali smo tistihmal nadaljevanje veleuspešnice Mortal Kombata, (nečitljivo) pa smo opisali fantazijsko različico Dooma Heretic (86), revolucionarno streljanko Descent (90), kjer si se svobodno premikal v 3D-prostoru in bil za tisti čas strašno revolucionaren, zanimivo pustolovščino z dvema likoma Guilty (80), lahkotno komunistično avanturo The Big Red Adventure (87), Originovo prvosvetovnovojno letalščino Wings of Glory (83), divjezahodni Alone in the Dark 3 (80), eno od predhodnikov serije oziroma mehanike HoMM Hammer of the Gods (80), SSIjevo frpjko Menzoberranzan (78) ter tri uspešnice za mega drive: Fifo 95 (93), NBA Live 95 (88) in Earthworm Jima (90). Omembe vredna je bila še tematika o stereogramih, kajti izšla sta dva programa za delanje teh optičnih prevar, povrhu pa je tak način izrisa nudila igra Magic Carpet. Fora teh podobic je v tem, da ob ustrezno škilavem bolščanju vanje uzreš globinsko komponento. Poguglajte in si polomite oči. Nekaterim nikdar ne uspe.



● Legendarni deževnik Jim je guncanje afen med kravami in hladilniki spočel na konzolah.



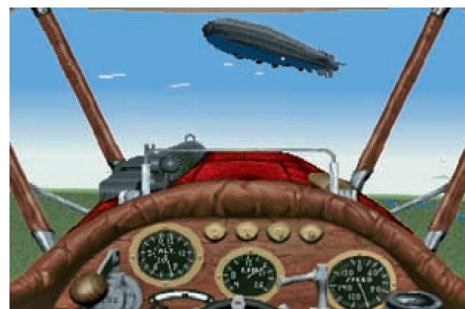
● Descent je bil prvi resničen 3D-špil, v katerem si hitro izgubil orientacijo.



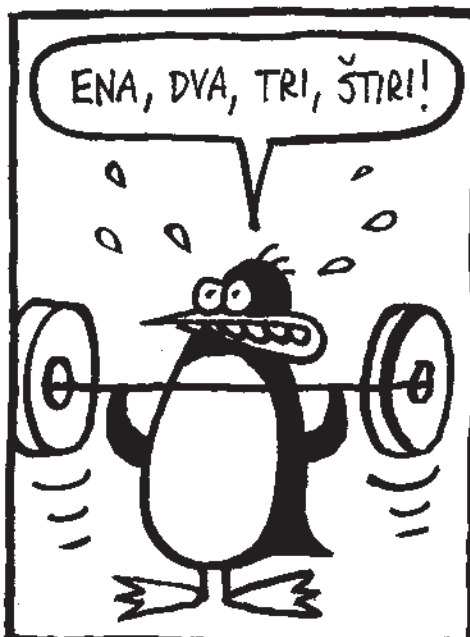
● Heretic je bil dober, uživantski špil, ki ga je pestila ena sama težava: bil je čista preslikava Dooma v čarovniško okolje. Imel je edinole (neuporabno) gledanje gor in dol ter letanje za prečenje lave.



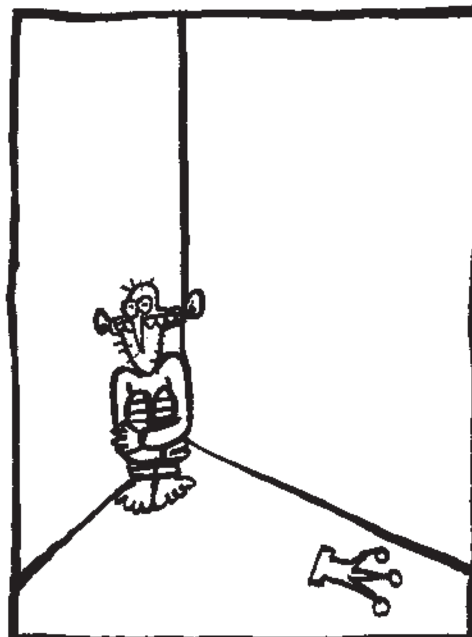
● Po demonski hiši in gusarskem prekletstvu je bil tretji del Samega v temi postavljen v divjezapadno mestece, polno kavbojskih zombijev in indijanskih duhov. Naj dvigne roko tisti, ki je to igral!



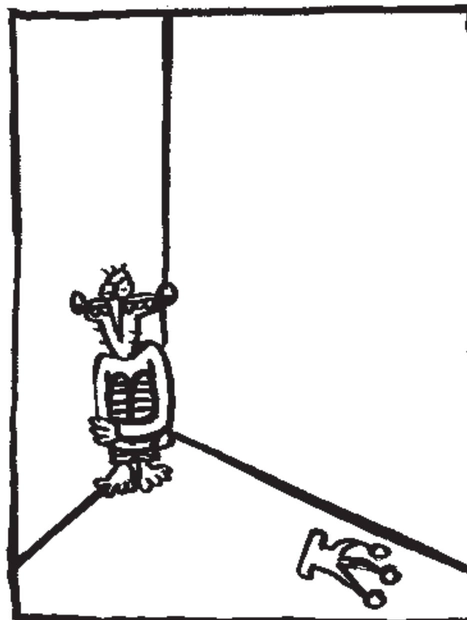
● Zdaj, ko je v delu nov film Rdeči baron, bo morda prišla tudi kakšna akcijska avionščina iz prve svetovne vojne. Cepelinov in dvokrilcev res že lep čas nismo klatili. Tale prizor je seveda iz Wings of Glory.


ENA, DVA, TRI, ŠTIRI!


PREKLETO, SPET OBEŠALNIKI! SPET SO PRIŠLI!




AAA! KOLIKO JIH JE!!! NE BOM SE JIM PUSTIL, NE! SEDEMINTRIDESET, OSEMINŠTIRIDESET! UH, UH!




MOJ LASTNI ZNOJ JE PRESTOPIL BREGOVE! OBEŠALNIKI SO POVSOD NAOKROG! NA POMOČ! STO ENA, STO DVA, MILIJON, HA HAHAA!!!


ZAKAJ JOKER ČEPI NA TLEH V KOTU? ZAKAJ NEKI NEZNANEC DVIGUJE UTEŽI? ZAKAJ SO OBEŠALNIKI V RESNICI NAPADLI NAŠO GALAKSIJO? VSE TO SO VPRAŠANJA!


DOBRO SI ZAPOMNITE, KAR SEM TUKAJ ZDAJ POVEDAL! ADIJO!


ZASEKAMOŽ JE ODŠEL V NAGLICI, ODLOČNO. VESOLJSKA LADJA, V KATERI SO PRIŠLI OBEŠALNIKI, NASLEDNJI DAN NI EKSPLODIRALA, AMPAK ŠELE DAN KASNEJE. V NEDELJO JE POTEM EKSPLODIRALA SPET, AMPAK NE VE SE TOČNO KDAJ, KER SE JE MOGOČE ZGODILO V POČASNEM POSNETKU.
P.B. 2010

NOVO!

PRENOVLJENI BILJARD CENTER GLADIATOR

V zabaviščnem centru Arena.







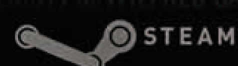
www.arena.si

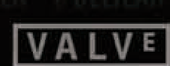


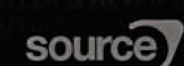
DARK CARNIVAL

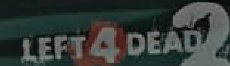
You must be this tall ... TO DIE!

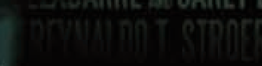
VALVE IN ASSOCIATION WITH STEAMWORKS AND SOURCE ENGINE PICTURES A FILM BY CESAR HUGHES "LEFT 4 DEAD" ORIGINAL MUSIC BY BRAD CAPLES AND ALFONSO VEITINGER COSTUME DESIGNER CASSY ZEVENBERGEN EDITED BY PRESTON LECOURT PRODUCTION DESIGNER HUNTER POPPE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SHARLA SANON EXECUTIVE PRODUCER LINO ECHEVARIA CO-EXECUTIVE PRODUCER JULIUS WILLMOTT AND WILFRED GANZER STORY BY DELILAH KOFLER & KEVEN BRENNEN SCREENPLAY BY JENNIFER DELABARRE AND CAREY L. UHAS PRODUCED BY PERCY WHITEHILL, ANTHONY WALKLEY AND GROVER HOLLENDONNER STUNT/FIGHT COORDINATOR REYNALDO T. STROER











Joker

DEAD SPACE™

EXTRACTION

